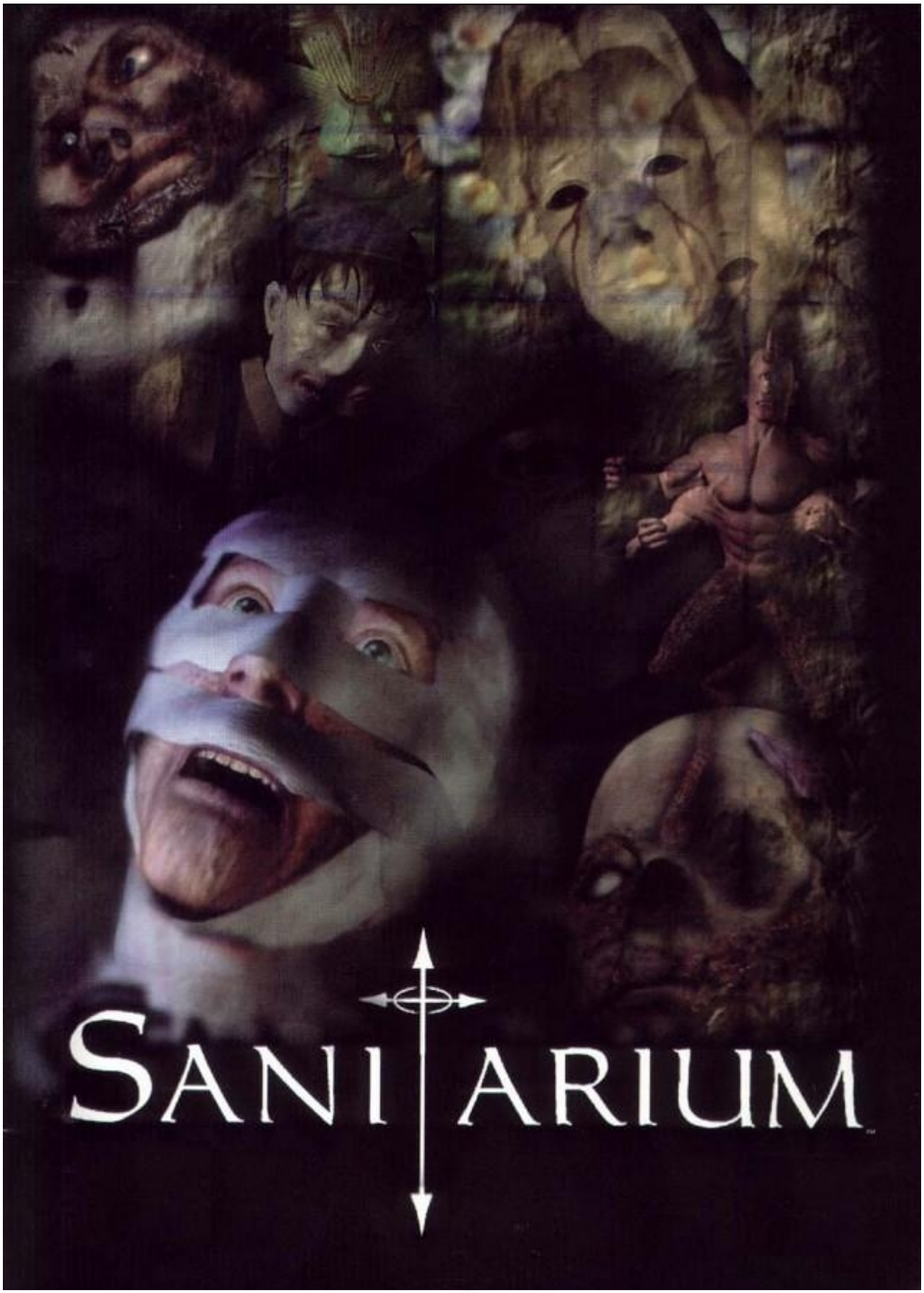

SANITARIUM

PORADNIK DO GRY

SANITARIUM

Autor

ADVENTURKA

Data publikacji

marzec 2012

PrzygodoMania.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone

Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

SPIS TREŚCI

WSTĘP....4
TOWER CELLS....4
INNOCENT ABANDONED....8
CURTYARD AND CHAPEL....22
CIRCUS OF FOOLS....30
CAVE....41
MANSION....42
LABORATORY....47
HIVE....55
MORGUE AND CEMENTERY....72
LOST VILLAGE....81
MAZE....95
GAUNTLET....100
MORGAN'S LAST GAME....108
ZAPISY GRY....110

PRZYGODOMANIA SOLUCJA-PORADNIK

WSTĘP

Na parkingu do samochodu wsiada mężczyzna. Rusza. W czasie jazdy telefonuje do kogoś. Musi się z kimś podzielić odkryciem – po wielu latach poszukiwań wreszcie znalazł odpowiedź! Pojazd wchodzi w ostry zakręt. Kierowca próbuje przyhamować, ale traci panowanie nad autem. Wpada w poślizg, przebija barierkę i szybuje w przepaść.

TOWER CELLS

CELE W WIEŻY

Czynności niezbędne dla ukończenia etapu:

- Weź ręcznik z celi przy schodach.
- Zarzuć ręcznik na przewód i dostań się do strażnicy.
- W strażnicy uruchom video i obejrzyj nagranie.
- Weź z sejfu aztecki klucz.
- Przyciskiem na słupku przy drzwiach strażnicy wysuń pomost.
- Otwórz panel w podstawie posągu anioła.

Odzyskujesz świadomość (ale nie pamięć) w ohydnej celi. Wyjdź stamtąd – kursor na podłogę korytarza i wciśnij prawy przycisk myszy.

Jeśli irytuje Cię wyjący alarm, wyłącz go. Przycisk jest za załomem korytarza (lewy dolny róg ekranu).

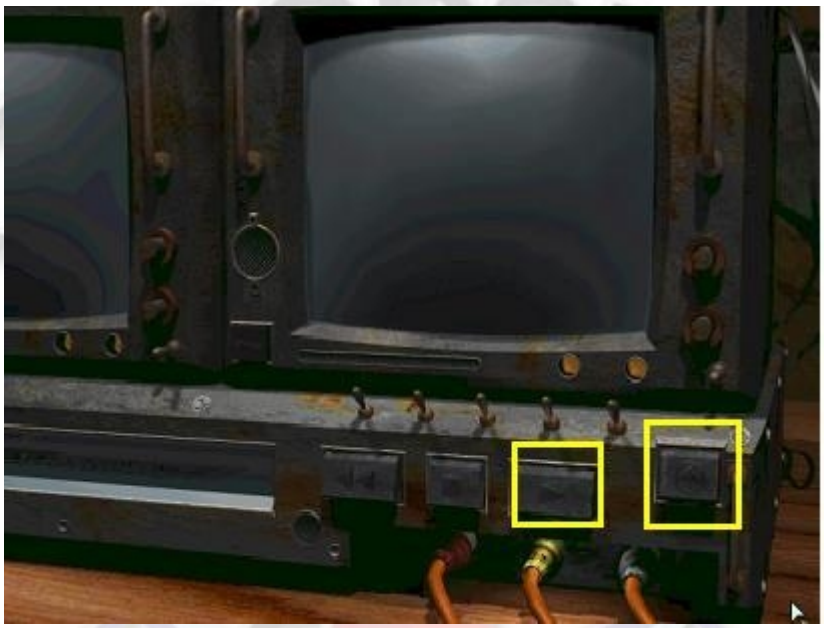
Przejdź w górę ekranu ku schodom. Wejdź do celi u ich podnóża i zabierz **ręcznik**.

Wejdź po schodach na górę. Porozmawiaj z Donem, który stoi na końcu balkonu nad Twoją celą. Chłopak słyszy głosy wojowników, chcących pomścić zniszczenie świątyni. Jest przekonany, że znajduje się w wiosce, której opiekunem jest doktor Morgan.

Przejdź obok posągu anioła na drugą stronę wieży. Idź na balkon po prawej. Na jego końcu użyj ręcznika na zwisającym przewodzie. Zjedziesz przed drzwi strażnicy pośrodku wieży.

Otwórz drzwi i wejdź do pomieszczenia. Kliknij na monitorze. Okaże się, że to odtwarzacz video.

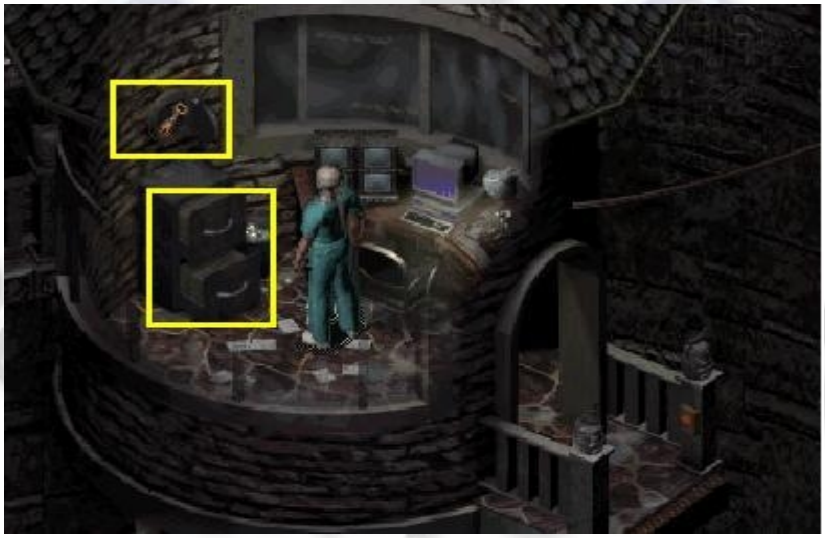
Podłącz wtyczki, dopasowując ich kolory do kolorów gniazdek (od lewej: **czerwony, żółty, czarny**). Wciśnij przycisk zasilania po prawej i pojedynczą strzałkę odtwarzania.



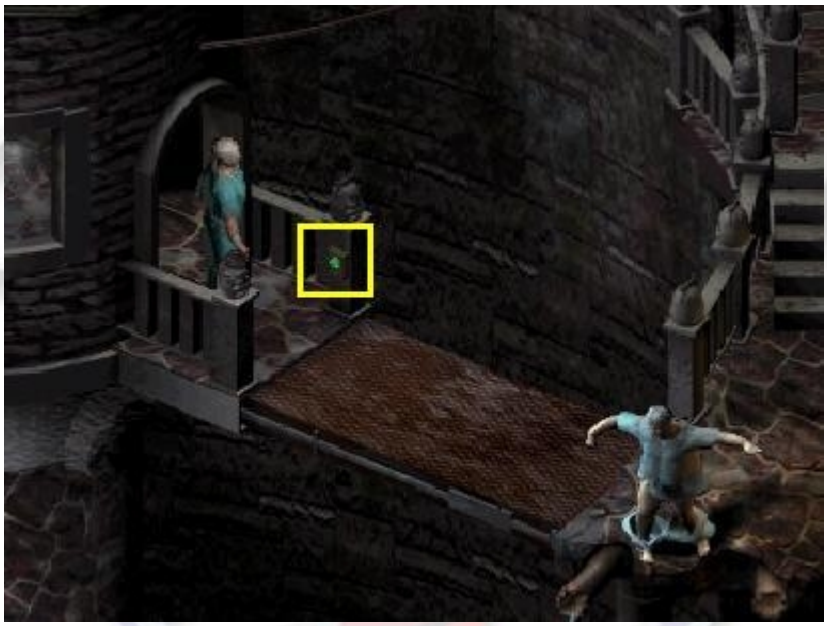
Obejrzyj fragment swojej sesji terapeutycznej z doktorem Morganem (ponoć samochód, którym spowodowałeś wypadek był skradziony).

Niespodziewane spięcie zakończy seans i otworzy sejf w ścianie. Zbierz z niego **starożytny klucz**. Jeśli przeszukasz szuflady w szafce pod sejfem, dowiesz się, że klucz jest azteckim artefaktem, znalezionym w wieży.

Znajdziesz też notatkę na temat ucieczki pacjenta 227, tajemniczego skażenia całego skrzydła szpitala i przeniesienia pacjentów do wieży.



Wyjdź ze strażnicy. Uruchom panel kontrolny na słupku za drzwiami.

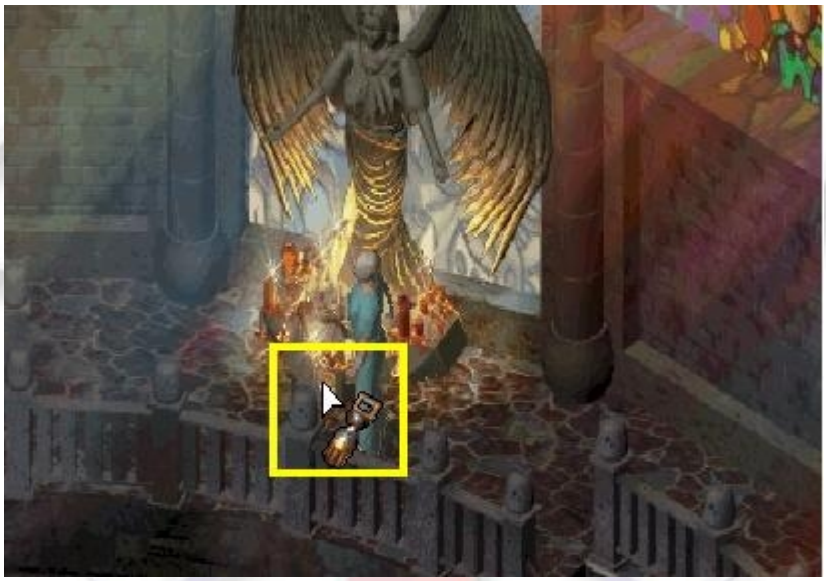


Gdy most się wysunie, przejdź po nim na balkon. Spójrz na grożący wybuchem generator.

Idąc w kierunku schodów zatrzymaj się przy Martinie, którego prześladują brzęczące owady.

Nieco dalej wejdź do celi Lenny'ego. Chłopak jest przekonany, że jego pobyt tu to kara wymierzona przez matkę za zjedzenie ciasta z dyni.

Wróć do posagu anioła. Na zamku u jego podstawy użyj starożytnego klucza.



Kamienny anioł ożyje i z misją szukania prawdy wyśle Cię w świat.

INNOCENT ABANDONED

PORZUCONE NIEWINIĄTKA

Czynności niezbędne dla ukończenia etapu:

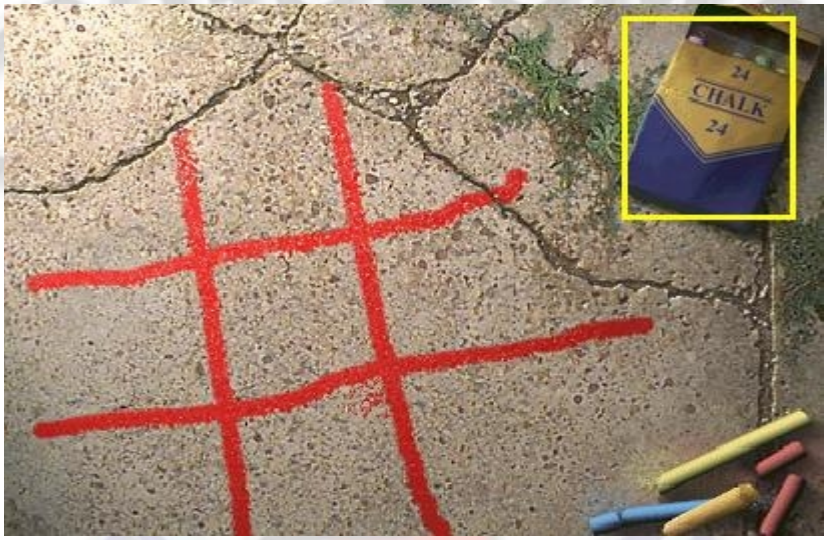
- Porozmawiaj z trójką dzieci, by przypomnieć sobie, jak masz na imię.
- Z grządki przy kościele weź kamień i użyj go na kościelnym dzwonie.
- Z plaży za szopą wędkarską weź wędkę i użyj jej na zatopionym krzyżu przy domu za mostem.
- Z szopy na cmentarzu zabierz łom i użyj go na drzwiach szkoły.
- Na cmentarzu porozmawiaj najpierw z dziewczynką siedzącą na ławce, a potem z chłopcem stojącym przy bramie – zagraj w chowanego.
- Odszukaj pięcioro dzieci: w domu za mostem, na drzewie za kościołem, w kościele, w szkole, w beczce za szopą wędkarską.
- Na placyku z posągiem anioła porozmawiaj z chłopcem, który zaproponował grę w chowanego.
- Zabierz spod posągu anioła łopatkę i użyj jej na nagrobku C. Driscoll na cmentarzu.
- Wróć na placyk z posągiem anioła i znów porozmawiaj z chłopcem, który zaproponował grę w chowanego – dostaniesz klucz do sklepu.

- Użyj klucza na drzwiach, przed którymi siedzi chłopiec z piłeczką – z otwartego pomieszczenia weź pusty kanister.
- Urwij zielonego prosiaczka – zabawkę na sprężynie i użyj jej w miejscu zniszczonego mostu.
- Kodem 451 otwórz bramę na dyniowe poletko i przejdź przez nie, zabijając ptaki, potem zniszcz dynie i pokonaj stracha na ptaki.
- W szopie przy dyniowym poletku porozmawiaj z zielony stworem, póki ten nie wyrzuci bohatera z pomieszczenia.
- Weź klucz francuski z progu szopy i użyj go na gumowym wężu przy sadzawce obok ratusza.
- Na plaży za szopą wędkarską otwórz bak uszkodzonego samochodu i użyj na nim gumowego węża, a następnie kanistra.
- Wróć przed szopę przy dyniowym poletku i wbij krzyż w zielony kamień.
- Z traktora przed wejściem do tej szopy zabierz przewody do akumulatora i użyj ich na generatorze pod ścianą, a następnie na krzyżu.
- Na wlewie paliwa generatora użyj kanistra z paliwem – zakręć korbą generatora.
- Podejdź do dziewczynki stojącej u wejścia do świetlistego tunelu.

Trafiasz do Genet – dziwnego miasteczka, w którym mieszkają okrutnie okaleczone dzieci. Wskazówki zegara obracają się tu w przeciwnym kierunku i nigdzie nie widać dorosłych. Czyżby maluchy były same? Niezupełnie. Wkrótce dowiesz się, że kontrolę nad miasteczkiem sprawuje groźna Matka.

Porozmawiaj z Billym i Jessie – dziećmi bawiącymi się pod posągiem anioła oraz ze skaczącą przez skakankę Meg. Początkowo niewiele się dowiesz, jednak w trakcie trzeciej rozmowy przypomnisz sobie, że masz na imię Max.

Możesz teraz wrócić do Billy'ego i Jessie. Dzieci będą bardziej rozmowne, a dziewczynka zaproponuje nawet grę w kółko i krzyżyk. Jeśli masz ochotę, zagraj. Jeśli przegrasz, porozmawiaj z Jessie i zażądaj rewanżu. Jeśli partię zremisujesz, możesz zacząć nową, klikając na pudełko kredy w górnym prawym rogu ekranu.



Grę możesz przerwać w każdym momencie, bo nie jest to element obowiązkowy. Jeśli jednak uda Ci się pokonać Jessie, w rozmowach z innymi dziećmi pojawi się kwestia wyników gry.

Tu możesz skonfrontować wypowiedzi Meg, Eileen (dziewczynka z cmentarza) i Jessie. Pojawi się liczba 451, bo mistrzyni kółka i krzyżyka przegrała: cztery razy z Meg, pięć – z Eileen i raz z Tobą.

Przejdź w dół ekranu. Za szopą wędkarską jest zejście na plażę nad rzeczką.

Obejrzyj tkwiący w wodzie rozbity samochód. Jego bak jest pełen paliwa.

Porozmawiaj z łowiącym ryby Timmy'm. Dowiesz się, że chłopiec chętnie by się pomodlił, ale dzwon, zwykle wzywający wiernych do kościoła, od dawna milczy.

Wróć na placyk ze statuą anioła. Budynek za plecami posagu to kościół. Na zewnątrz kościoła zwróć uwagę na tablicę ogłoszeniową. Wyznaczony na ten dzień temat kazania: Psalm 4:51 Bramy Raju. Znów 451. Ciekawe!

Z grządki pod witrażowym oknem weź **kamień** i rzuć nim w dzwon.

Gdy Timmy przybiegnie do kościoła, idź na plażę i zabierz zostawioną przez chłopca **wędkę**.

Idź na cmentarz. Po przejściu przez bramę dopadnie Cię niespodziewana wizja. Zastanawiające w niej jest nie to, co widzisz, ale raczej to, co słyszysz. Ktoś mówi o niewyjaśnionych zgonach dzieci, które stały się problemem na skalę światową.

Na cmentarzu spotkasz pięcioro dzieci:

- Dennis – stoi przy bramie,
- Eileen – siedzi na ławce,
- Derek – siedzi przy nagrobku C. Driscoll,
- Marcus – siedzi za szopą
- Larry – biega po cmentarzu.

Możesz porozmawiać z trzema chłopcami wymienionymi na końcu – dzieci wydają się być zadowolone, choć nieco się boją tajemniczej Matki, która pozbyła się dorosłych z miasteczka.

Najistotniejsza jest jednak rozmowa z Eileen, która wspomni o ulubionej grze ich przywódcy – Dennisa.

Potem podejdź do Dennisa i rozmawiaj z nim tak długo, póki w opcjach dialogowych nie pojawi się możliwość zabawy w chowanego.

Gdy dzieci się pochowają, rozejrzyj się po cmentarzu. Otwórz drzwi szopy i zabierz stamtąd **łom**.

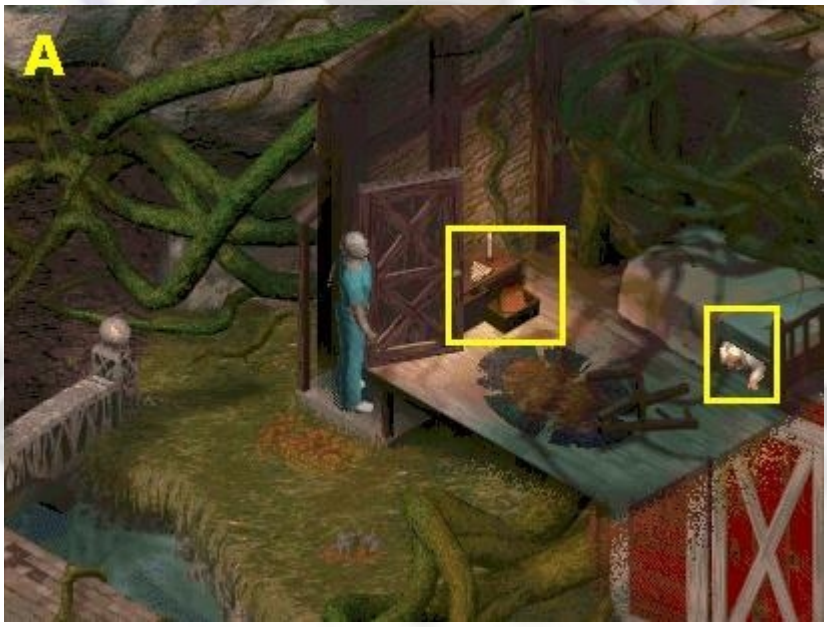
Możesz zajrzeć do otwartego grobowca oraz przeczytać napisy na kilku nagrobkach, między innymi C. Driscoll.

Teraz, w dowolnej kolejności, przeszukaj miasteczko:

Screen A – dom Driscollów – pod łóżkiem siedzi Marcus.

Na szafce leży nekrolog Marilyn Driscoll – żony Jeddaha, matki Carol i Larry'ego.

W szufladzie jest pamiętnik, w który dziecko pisze o śmierci matki i skarży się na sadystycznego ojca alkoholika. Wspomina również niezwykłe wydarzenie – upadek za szopą olbrzymiego kamienia (meteorytu?), który powoduje nadmierny rozrost pnączy w miasteczku.



Screen B – ratusz – nikogo tu nie znajdziesz, ale w szafie jest artykuł o spodziewanym zderzeniu się komety z Ziemią i plakat reklamujący cyrk.

Screen C – drzewo z tyłu ratusza i kościoła – w gałęziach chowa się Eileen.

Screen D – kościół – za ławkami siedzi Derek.

Wchodząc do wnętrza, ujrzysz przerażającą wizję zaślubin, a na pulpicie w rogu przy drzwiach znajdziesz wycinki z lokalnej prasy.

Jeden to wywiad z wielebnym O'Toole, który uważa kometę Oko Boga z przejaw Bożego gniewu. Drugi informuje o podejrzanych okolicznościach śmierci Marilyn Driscoll – samobójstwo czy morderstwo?

Screen E – szkoła – w środku jest Dennis.

By wejść do budynku, użyj na drzwiach łomu. W izbie szokujący widok – wszyscy dorośli mieszkańcy Genet nie żyją!

Screen F – beczki za szopą wędkarską – w jednej z nich schował się Larry.

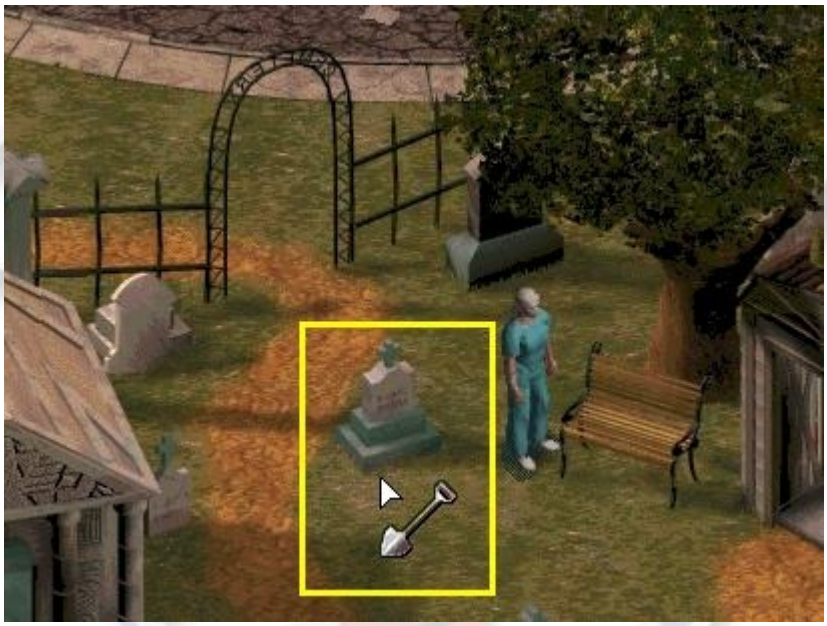
Wróć na placyk z posągiem anioła i zagadnij Dennisa. Okaże się, że nie dostaniesz obiecanej nagrody, czyli klucza do sklepu, bo Max nie znalazł wszystkich.

Rozmawiaj z nim tak długo, póki nie wymieni imienia Carol – ostatniej „schowanej".

Teraz możesz wypytać dzieci z cmentarza o Carol – sekretną broń Dennisa, ale niewiele się dowiesz. Jedynie Marcus wspomni, jak puszczali razem stateczki na rzece.

Weź **łopatkę**, leżącą przy Eileen pod posągiem anioła.

Idź na cmentarz i użyj łopatki na nagrobku C. Driscoll.



Gdy Larry zabierze wykopane zwłoki siostry, wróć do Dennisa i zażądaj **klucza do sklepu**.

Potem poszukaj narożnego budynku, przed którym są zabawki na sprężynach, a z boku huśtawki.

Możesz otworzyć oboje drzwi w budynku, używając na nich klucza od Dennisa.

W jednym pomieszczeniu znajdziesz nieprzydatne kartony, z drugiego zabierz **pusty kanister**.

Przeczytaj też gazety leżące na ladzie: o uderzeniu komety w miasteczko oraz spowodowanym nim obsunięciu się ziemi i awarii prądu; o zakazie usuwania pnączy wydanym przez burmistrza – wielebnego O'Toole; o oczyszczeniu Jeddaha Driscolla z zarzutu znęcania się nad dziećmi.

Możesz też porozmawiać z siedzącym przed sklepem Martym.

Chłopiec wyjawi Ci, że środkową zabawkę na sprężynie łatwo urwać, więc wypróbuj ją, a potem zabierz uszkodzonego **zielonego prosiaczka** i użyj go na rzece w miejscu zerwanego mostu.

Przeskocz na drugą stronę rzeki.

Tu spotkasz Marię. Jeśli z nią porozmawiasz, dowiesz się, że za bunt Matka ją ukarała – kazała zamknąć dziewczynkę na dyniowym poletku, a ptaki wydziobały jej oczy.

Otwórz bramę (kod: **451**) i wejdź na dyniowe poletko Jeddaha. Weź **kosę** opartą o traktor stojący tuż za bramą.

Masz za zadanie przejść poletko. Po drodze musisz zabić ptaki, potem zniszczyć siedem dyń wokół straszaka na ptaki i wreszcie pokonać samego straszaka.

Atakujesz, klikając lewym przyciskiem myszy na wybranym obiekcie. W trakcie walki Max może zostać dwukrotnie zraniony; trzecie trafienie powoduje, że wraca tylko na początek trasy – nie ginie.

Ten element zręcznościowy nie jest zbyt trudny ze względu na to, że zniszczone obiekty się nie odradzają, więc każde następne przejście jest łatwiejsze od poprzedniego.

Po zwycięstwie bramką między poletkiem a podwórkiem przejdź do szopy Driscollów.

W środku porozmawiaj z Matką – inteligentną, roślinną formą życia, która trafiła na Ziemię wraz z kometą.

Okaże się, że ten dziwny stwór zaprzyjaźnił się z Carol Driscoll. Po śmierci dręczonej przez ojca dziewczynki, Matka wyeliminowała jego i wszystkich dorosłych mieszkańców miasteczka, którzy nie zareagowali na krzywdę dziecka.

Była to zemsta z jednej strony, z drugiej zaś próba przejęcia kontroli nad rozwojem pozostałych dzieci, które Matka zaczęła przekształcać na swoje podobieństwo w organizmy roślinne.

Z Matką musisz rozmawiać tak długo, póki nie wyrzuci Cię z szopy. Wtedy zabierz leżący na progu **klucz francuski**.

Wróć na drugą stronę rzeki – możesz wykorzystać przejście stworzone dzięki opuszczeniu pionowej deski wbitej w brzeg.

Idź na ocalały most w pobliżu domu Driscollów. Wyłów z wody **metalowy krzyż**, używając na nim wędki.

Po drodze zatrzymaj się przy sadzawce w pobliżu ratusza. Odkręć **gumowy wąż**, używając na nim klucza francuskiego.

Zejdź na plażę za szopą wędkarską. W uszkodzonym samochodzie otwórz bak i użyj na nim węża, a na wężu – pustego kanistra. W ten sposób zyskasz **kanister z paliwem**.

Wróć do szopy z Matką.

Otwórz pokrywę silnika w traktorze stojącym przy wejściu do szopy. Zabierz z niego **przewody do akumulatora** i użyj ich na generatorze.

Na wlewie paliwa w generatorze użyj karnistra z paliwem.

W zielony, pulsujący kamień wbij krzyż i podłącz do niego drugi koniec przewodów do akumulatora.

Wróć do generatora i zakręć korbą – Matka zostanie zniszczona.

Podejdź do Marii, która stoi u wejścia do świetlistego portalu przy moście.

CURTYARD AND CHAPEL

DZIEDZINIEC I KAPLICA

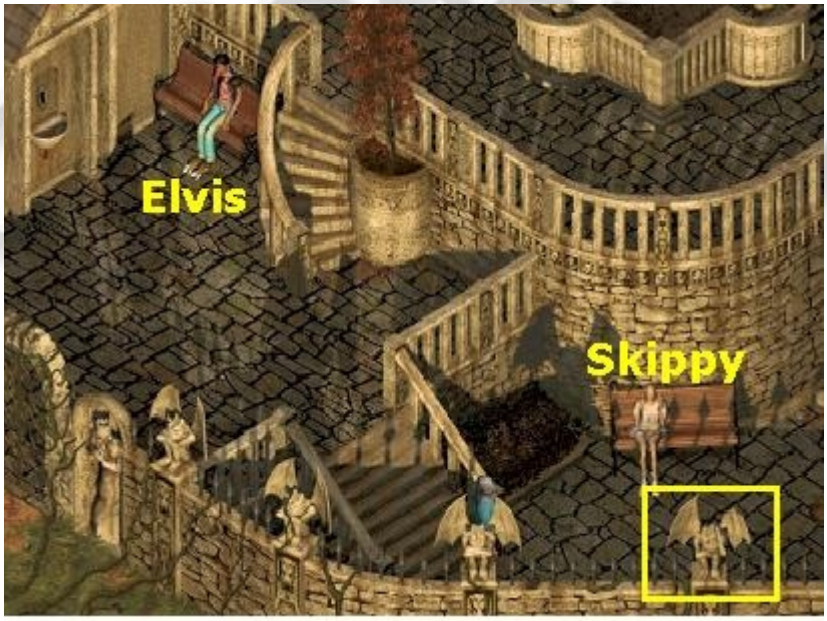
Czynności niezbędne do ukończenia etapu:

- W dyżurce lekarza zdejmij płytę z adaptera.
- Z blatu, na którym stoi adapter weź płytę z czerwoną nalepką i użyj jej na pustym adapterze.
- Z ławki, z której wstanie mężczyzna w baletowej spódniczce, zabierz krzyż.
- Rozmawiaj z kobietą siedzącą przed wejściem do kaplicy tak długo, póki się nie odsunie na bok.
- W kaplicy rozmawiaj z mężczyzną wygłaszającym kazanie tak długo, póki nie dostaniesz miotły.
- Użyj miotły na skrzynce z rurami, umieszczonej na zewnętrznej ścianie dyżurki lekarza.
- Po otwarciu skrzynki tak ustaw zawory na rurach, by napełnić fontannę z gargulcami.
- Kliknij na odbiciu gargulca w wodzie fontanny.

Znowu szpital! Na szczęście, otoczenie jest milsze niż cele w wieży. I ta muzyczka! Możesz porozmawiać z personelem i pacjentami.

Chłopak w zabawnych kapciach i bluzce w paski, siedzący przy bramie wejściowej, wyobraża

sobie, że jest Elvisem, a wszyscy wokół to jego fani. Jeśli zejdziesz po schodach, natkniesz się na Skippy'ego – staruszka w baletowej spódniczce.



W pobliżu kręcą się pielęgniarze: Stan i Hector. Obaj złośliwościami reagują na Twoją opowieść o Matce. Ale może rzeczywiście jesteś szalony, jeśli widzisz ruszające się gargulce?

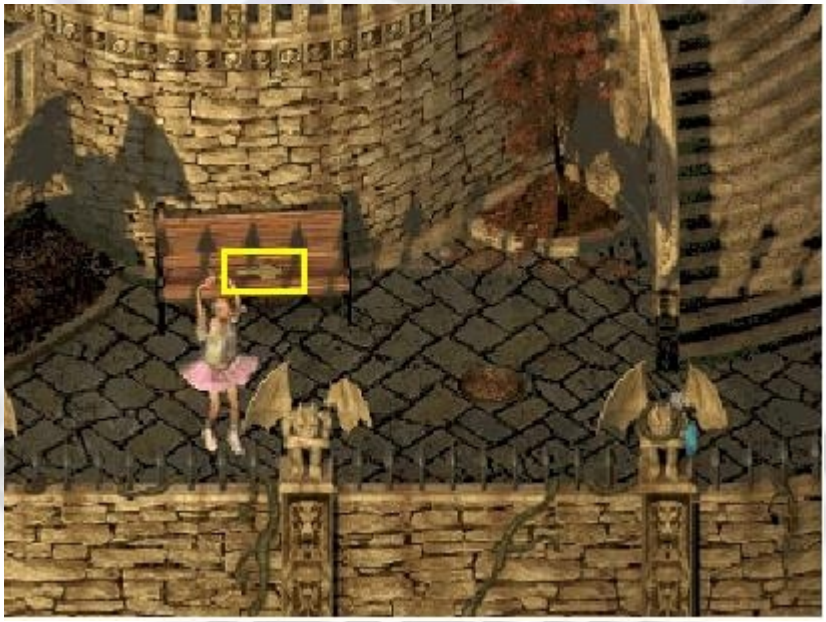
Mężczyzna z rybą, choć siedzi na ławce na małym placyku przed dyżurką lekarza, jest przekonany, że płynie statkiem.

W dyżurce lekarza spotkasz doktora Morgana. Mężczyzna będzie zdziwiony Twoim pojawie-

niem się, bo sądził, że zginąłeś w pożarze wieży, spowodowanym awarią generatora. Wyjaśni, że prowadzi badania nad wpływem muzyki na zachowanie pacjentów.

Ty też możesz poeksperymentować. Podejdź do stołu, na którym stoi adapter i zdejmij z urządzenia **płytę z żółtą nalepką**. Z blatu obok adaptera weź jeszcze trzy **płyty: z pomarańczową, z czerwoną, z niebieską nalepką**. Kładąc krążki na patefonie, możesz sprowokować pacjentów do ruszenia w tany.

Dla rozwoju fabuły jest istotne, by Max puścił płytę z czerwoną nalepką (Belladonna in a Flat). Gdy nagranie skłoni Skippy'ego do wstania z ławki, idź do niego i zabierz z miejsca, gdzie siedział, krzyż – **święty symbol**.



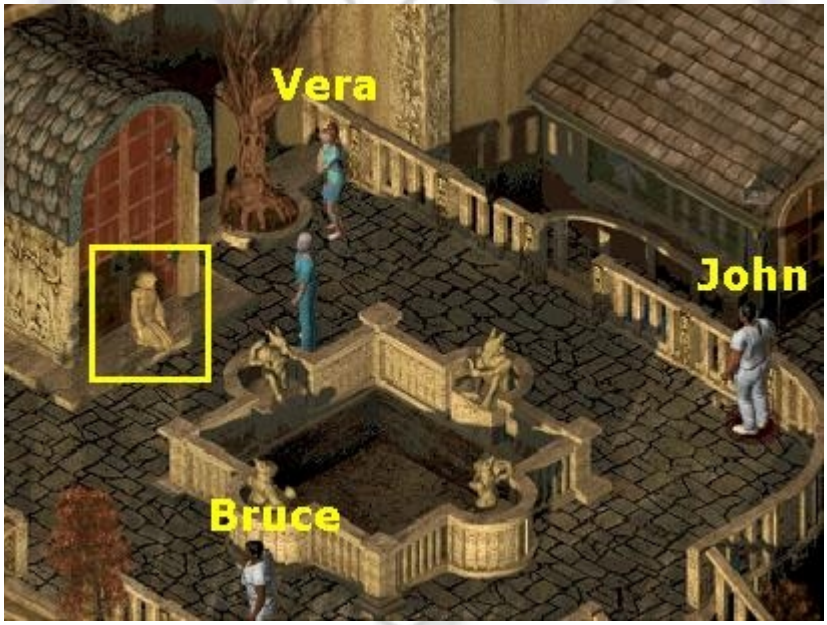
Wejdź po schodach na górę, na platformę z fontanną.

Tu spotkasz pielęgniarzy: Johna i Bruce'a. John wydaje się być życzliwy. Wysuwa ciekawą teorię, że przygoda w Genet to twór Twojego umysłu. W tych majakach, niczym bohater, ratujesz tych, którym na jawie nie możesz pomóc. Bruce zaś sugeruje, że wypadek, który stał się przyczyną hospitalizacji, Max spowodował po pijanemu.

Na tym poziomie możesz jeszcze porozmawiać z Verą. Czy ta kobieta naprawdę zabiła i zjadła swojego męża?

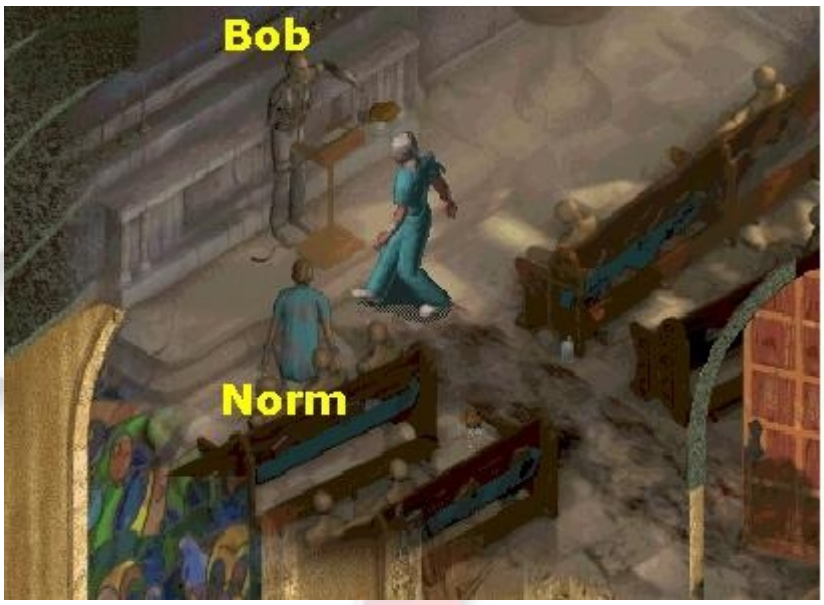
Zagadnij kobietę siedzącą przed wejściem do kaplicy. Dzięki niej przypomnisz sobie, że nazywasz się Laughton i jesteś lekarzem. Co więcej, facet, którego zobaczysz we wspomnieniu, to chyba Morgan. Właśnie wita Cię jako nowego pracownika korporacji Mercy.

Dziewczyna przed kaplicą podsunie Ci również sposób wydostania się stąd, twierdzi bowiem, że jej przyjaciel odwiedzał ją w słoneczne dni, przenikając przez fontannę. Pewnie się domyślasz, że mówi o odbiciu czyjejś postaci w wodzie. Jeśli poruszysz temat drzwi, kobieta odejdzie na bok, a Max będzie mógł wejść do kaplicy.



W kaplicy porozmawiaj z szalonym kaznodzieją Bobem i jego gorliwym wyznawcą Normem.

Okaże się, że któryś z wiernych ukradł święty symbol. Jeśli masz już w inwentarzu krzyż, rozmawiaj z Bobem tak długo, póki nie da Ci **starej miotły**.



Wróć przed dyżurkę lekarza. Na zewnętrznej ścianie budyneczku odszukaj skrzynkę z rurami. Użyj na niej miotły.

Okaże się, że w środku jest mocno zaniedbany panel regulujący przepływ wody na dziedzińcu.

Twoje zadanie polega na takim ułożeniu zaworów, by woda z czterech rur widocznych ponad górną krawędzią skrzynki jednocześnie zasiliła wybrany odpływ.

Jeśli zaworki zostaną ustawione prawidłowo, wskaźnik umieszczony przy odpływie zrobi się niebieski, a światełka z boku skrzynki i przy wskaźniku się zapalą. Teraz pociągając za uchwyt, możesz sprawdzić efekty swoich działań.

Plan przypięty do tablicy po lewej stronie skrzynki oraz zawieszki przy wskaźnikach poinformują Cię, do którego miejsca na dziedzińcu została doprowadzona woda:

- wskaźnik z trójkątem – rura nad ławką mężczyzny z rybą,
- wskaźnik z rombem – źródełko przy ławce Elvisa,
- wskaźnik z kółkiem – fontanna (tylko ten element jest obowiązkowy;
- po pociągnięcie za uchwyt nie można już zmienić ustawienia zaworów),
- wskaźnik z kwadratem – kanał ściekowy przy ławce Skippy'ego.

Przykładowe rozwiązanie!

Screen A – Jeśli wyjściowe położenie zaworów nie było zmieniane, kliknij zawór:

- Nr 1 – pierwszy od lewej w górnym lewym rogu – trzykrotnie,
- Nr 2 – pod zaworem Nr 1 – raz,
- Nr 3 – po prawej od zaworu Nr 2 – trzykrotnie,
- Nr 4 – po prawej od zaworu Nr 3 – trzykrotnie,
- Nr 5 – po przekątnej w dół od zaworu Nr 4 – dwukrotnie,
- Nr 6 – po przekątnej w dół od zaworu Nr 5 – raz
- Nr 7 – u góry, pod środkową z trzech pionowych rur wychodzących poza obręb skrzynki – raz,
- Nr 8 – u góry, po prawej stronie skrzynki, tuż pod pajęczyną – trzykrotnie.

Po tej operacji zawory powinny być ułożone jak na screenie B.

Teraz wystarczy operować czterema zaworami w najniższym poziomym rzędzie, które bezpośrednio otwierają dopływ wody do wskaźników.

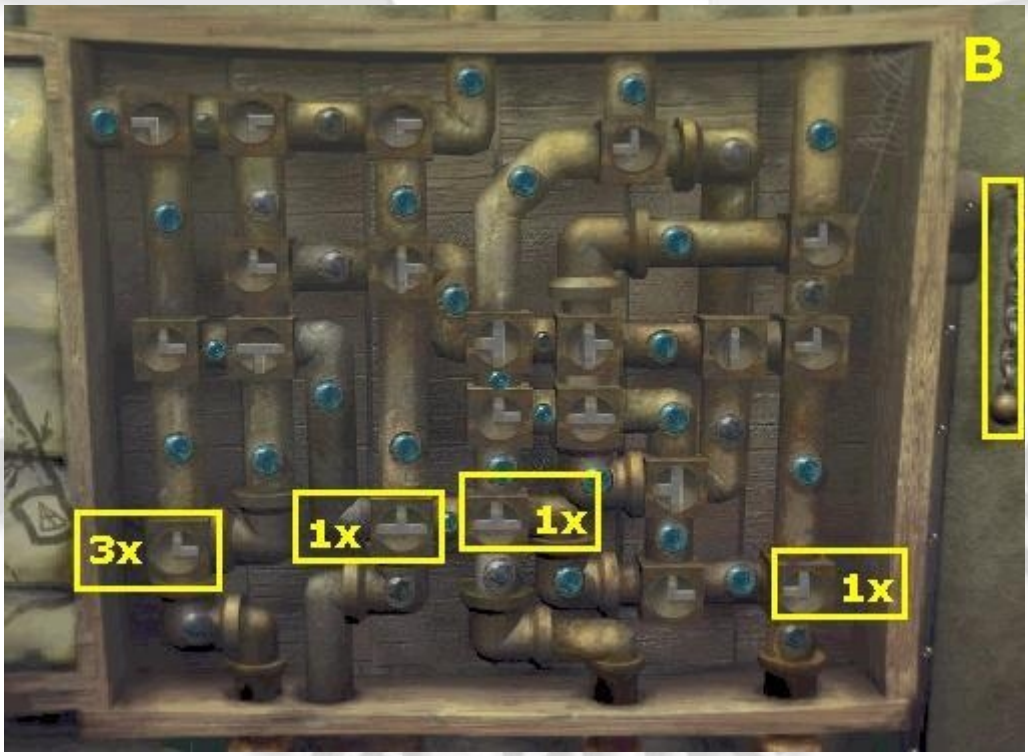
Screen B

- Zawór na rurze z trójkątem kliknij trzykrotnie. Pociągnij za uchwyt. Po obejrzeniu efektów wróć do skrzynki i zamknij zawór (w tym celu wystarczy na nim kliknąć raz).

- Zawór na rurze z rombem kliknij raz. Pociągnij za uchwyt. Po obejrzeniu efektów wróć do skrzynki i zamknij zawór (w tym celu koniecznie kliknij na nim 3x, by z powrotem przybrał kształt odwróconego do góry nogami T).

- Zawór na rurze z kwadratem kliknij raz. Pociągnij za uchwyt. Po obejrzeniu efektów wróć do skrzynki i zamknij zawór (w tym celu wystarczy na nim kliknąć raz).

- Zawór na rurze z kółkiem kliknij raz. Pociągnij za uchwyt. Po obejrzeniu efektów nie można wrócić do skrzynki.



Dla rozwoju fabuły musisz napełnić wodą fontannę z gargulcami, czyli uruchomić trzeci od lewej wskaźnik na rurze oznaczonej zawieszką z kółkiem i pociągnąć za uchwyt po prawej

Gdy tego dokonasz, podejdź do fontanny i kliknij na odbijającym się w wodzie gargulcu, a potem porozmawiaj z nim.

Gargulec spyta Cię o największe pragnienie. Max odpowie, że chciałby znów zobaczyć siostrę.

Tu pojawi się kolejne wspomnienie z dzieciństwa. Sarah – ciężko chora siostra Maxa, poprosi go tuż przed śmiercią o podanie Pana Klauna – lalki będącej pamiątką pobytu w cyrku. Max nie spełni jej życzenia, bo zabawka się gdzieś zawieruszyła. Chłopiec pozostanie z poczuciem winy, która zaprowadzi go do następnej lokacji.

CIRCUS OF FOOLS

CYRK BŁAZNÓW

CZYNNOŚCI NIEZBĘDNE DO UKOŃCZENIA ETAPU:

- Porozmawiaj z mężczyzną śpiącym na skraju drewnianego pomostu – dostaniesz przepustkę na grę polegającą na zgniataniu kałamarnicy.
- Porozmawiaj z mężczyzną przy makiecie kałamarnicy – zagraj w grę i zdobądź trzy bilety.
- Zagraj w grę przy niebieskim straganie – weź strącony kręgiel.
- Zagraj w wybrane gry i zdobądź co najmniej dziesięć biletów.
- W obozowisku rdzennych mieszkańców wyspy (na północny wschód od straganów z grami) porozmawiaj z chłopcem i weź stąd olejarkę.
- W czerwonym wozie cyrkowym porozmawiaj z tatuażystą.
- W dużym namiocie cyrkowym porozmawiaj z siłaczem – wyjdzie z namiotu, jeśli odbyła się już rozmowa z chłopcem i tatuażystą.
- W dużym namiocie porozmawiaj z żonglerem lub rzuć mu kręgiel – dostaniesz czerwoną piłeczkę.
- W dużym namiocie cyrkowym porozmawiaj z połykaczką ognia.
- W czerwonym wozie cyrkowym porozmawiaj z tatuażystą – dostaniesz alkohol do przecierania ran (możliwe po rozmowie z połykaczką ognia).
- Gdy tatuażysta odwróci głowę w kierunku siłacza, zabierz ze stołu igłę.
- Na plaży poniżej straganów z grami użyj olejarki na dźwigni uruchamiającej karuzelę.
- Przesuń naoliwioną dźwignię i wsiądź do czerwonego wagonika karuzeli.
- Przed domem grozy (na zachód od karuzeli) użyj czerwonej piłeczki na makiecie klauna.
- Porozmawiaj z mężczyzną pilnującym wejścia do domu grozy lub daj mu bilety (musisz mieć co najmniej pięć biletów) – wejdź do środka.
- Po wyjściu z domu grozy masz odłamek lustra.
- Porozmawiaj z wróżką w namiocie za domem grozy – przeniesiesz się przed duży namiot cyrkowy.
- Na plaży poniżej straganów z grami porozmawiaj z mężczyzną pilnującym wejścia na plażę dziwolągów lub daj mu bilety (co najmniej pięć).
- Na plaży dziwolągów porozmawiaj z wilkołakiem i użyj igły na drzwiach jego klatki.

- W obozowisku rdzennych mieszkańców wyspy (na wschód od straganów z grami) zajrzyj do dziury w ziemi, a potem wskocz do niej.

W tym rozdziale wcielasz się w postać ośmioletniej siostry Maxa – Sarah. Trafiasz na wyspę, na której od dłuższego czasu obozuje wędrowny cyrk.

Rozejrzyj się wokół. Spójrz przez lornetkę na sąsiednią wyspę. Obudź człowieka śpiącego na skraju pomostu i porozmawiaj z nim. To Baldini – właściciel cyrku. Gdy okaże się, że nie masz pieniędzy na bilet, da Ci **bezpłatną przepustkę na grę** polegającą na zgniataniu kałamarnicy.

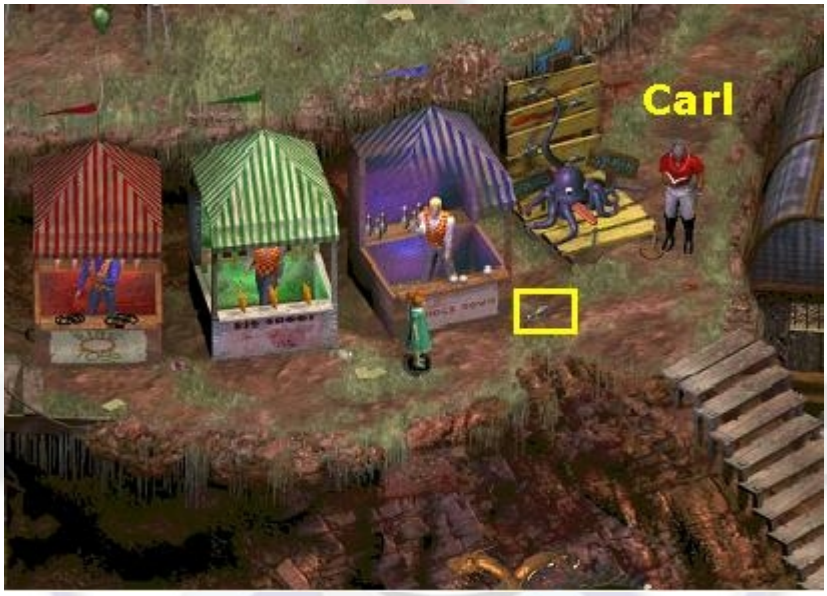
Zejdź w dół po drewnianym pomoście. Mniej więcej w dwóch trzecich jego długości skręć do czerwonego wozu cyrkowego.

W środku porozmawiaj zionącym alkoholem tatuażystą Wilburem. Dowiesz się, że w miasteczku cyrkowym dorośli mogą sobie zrobić tatuaż.

Wróć na główny pomost. Zejdź jeszcze niżej, do miejsca, gdzie są kolorowe stragany z grami.

Porozmawiaj z Carlem stojącym obok makiety kałamarnicy. Mimo że oderwiesz go od lektury „Moby Dicka" i nie masz wymaganych trzech biletów, pozwoli Ci zagrać w zgniatanie kałamarnicy.

Po wygraniu **trzech biletów** podejdź do niebieskiego straganu i spróbuj zbijania kręgli. Zabierz **kręgiel**, który upadnie na trawę.



Do obejrzenia innych atrakcji Sarah będzie potrzebowała co najmniej dziesięciu biletów.

Jeśli za pierwszym razem wygrała na niebieskim straganie, powinna spróbować szczęścia w rzucie kółkiem do celu (czerwony stragan).

Jeśli na niebieskim straganie najpierw przegrywała, szybciej się wzbogaci, polując na świnki (zielony stragan).

Powrót do gry w zgniatanie kałamarnicy jest mało opłacalny – wygrane są mniej więcej tak częste, jak na pozostałych straganach, a w razie przegranej traci się aż trzy bilety.

Gdyby wszystkie bilety zostały przegrane, **dodatkowe bilety** znajdziesz na plaży z karuzelą, leżące u podnóża drewnianych schodów.

Gdy zgromadzisz co najmniej dziesięć biletów, omiń Carla i ścieżką po prawej stronie makiety z kałamarnicą przejdź do obozowiska rdzennych mieszkańców miasteczka.

Tu porozmawiaj z Seanem. Chłopiec powie Ci między innymi o siłaczu, który pisze miłosne wiersze do połykaczki ognia. Możesz też zagadnąć jego rodziców: Collina i Marthę.

Od Collina dowiesz się, że wyspa znacznie się wyludniła. Najpierw przerwanie się nie konserwowanej tamy spowodowało powódź. Potem woda uszkodziła niektóre wozy cyrkowe, a z jednego z nich uciekła olbrzymia kałamarnica. Teraz ów potwór dzięki stale wydłużającym się mackom porywa ludzi nawet z suchego lądu.

Martha to stara znajoma ze szpitalnego dziedzińca. Kobieta jest fanatyczką religijną, która nawet swojego męża uważa za wcielenie demona.

Z ich obozowiska zabierz **olejarkę** i spróbuj się dostać do dużego namiotu cyrkowego ponad obozem. Możesz wykorzystać krótką, drewnianą kładkę u góry ekranu.

Gdyby jednak klaun nadmuchujący baloniki uparcie blokował Ci drogę, wróć do stoiska z grami, podejdź w górę po głównym pomoście, a na jego końcu skręć w prawo na trawę.

W dużym namiocie cyrkowym koniecznie porozmawiaj z żonglerem, siłaczem i połykaczką ognia.

Żongler Lefty jest tak dobry w swoim rzemiośle, że aż się nudzi tą doskonałością. Jeśli podejmiesz temat wyzwania lub rzucisz mu kręgiel, zamieni go na **czerwoną piłeczkę**.

Siłacz Geno będzie zaskoczony Twoją wiedzą o stanie jego uczuć. Zniknie z namiotu, jeśli poradzisz mu, żeby wytatuował sobie na ramieniu imię ukochanej, by dowieść, jak bardzo mu na niej zależy (ta opcja pojawia się dopiero po rozmowie z tatuażystą i Seanem).

Gdy zagadniesz połykaczkę ognia, pojawi się wspomnienie, znane Ci z kościoła w Genet. Jednak tym razem panna młoda będzie miała twarz Twojej rozmówczyni oraz jej imię – Jennifer i będzie ślubować mężczyźnie imieniem Max.

Jennifer opowie Ci, jak straciła męża, który wraz z innymi artystami próbował przedostać się na sąsiednią wyspę. W trakcie tej wyprawy prawdopodobnie zginął w paszczy kałamarnicy – potwora.

Dziewczyna zgodzi się nauczyć Cię sztuki ziania ogniem, jeśli dostarczysz jej odpowiedniego paliwa.

Idź do czerwonego wozu tatuażysty Wilbura. Porozmawiaj z nim, a da Ci **alkohol do przemywania ran**. Wykorzystaj fakt, że mężczyzna jest zajęty i gdy na Ciebie nie patrzy, ze stołu zabierz **igłę**.

Wróć do dużego namiotu do Jennifer – Inferno. Porozmawiaj z nią, a nauczy Cię ziać ogniem i podaruje **pałeczkę ognistego oddechu**.

Idź na plażę z karuzelą (poniżej straganów z grami).

Na dźwigni uruchamiającej karuzelę użyj olejarki. Przesuń dźwignię w dół.

Obejrzyj karuzelę, a potem wsiądź do czerwonego wagonika.

Gdy mechanizm się popsuje, przejdź po drewnianym pomoście (lewy, dolny róg ekranu) do domu grozy.

Porozmawiaj z Olivierem – mężczyzną pobierającym opłaty. Ten od razu zauważy, że Sarah jest za mała, by wejść do środka. Dowiesz się od niego, że klaun jest niechętnie usposobiony do dzieci, bo jakiś mały łobuziak urwał mu nos.

Możesz kliknąć na drewnianej sylwetce klauna i sprawdzić, że rzeczywiście nie sięgasz tak wysoko, jak wskazuje ramię Spanky'ego. Jeśli jednak użyjesz na klaunie czerwonej piłeczki, sytuacja się zmieni. Spanky ucieszony nowym nosem obniży ramię.

Daj bilety Olivierowi i wejdź do domu grozy.

Sarah automatycznie przejdzie przez dom grozy, gdzie czeka ja szokujące przeżycie, i wyjdzie na zewnątrz bogatsza o **odłamek lustra**.

Na tyłach domu grozy możesz porozmawiać z Larrym – kolejnym błaznem na wpół oszalałym ze strachu przed kałamarnicą.

Potem wejdź po drewnianych stopniach do namiotu wróżki. Porozmawiaj z nią.

Lady Ivanna jest bardzo przenikliwa.

Od razu orientuje się, że Twój wygląd zewnętrzny jest mylący. Wie również, że znasz rozwiązanie jakiegoś ważnego problemu, ale ktoś spiskuje przeciwko Tobie i nie pozwala Ci działać.

Radzi Sarah, by do walki ze złem wyposażyła się w różdżkę, flakon i zwierciadło.

(Jeśli przejrzysz ekwipunek, okaże się, że masz pałeczkę od Inferno, flaszkę alkoholu od tatuażysty i odłamek lustra.)

Jeśli zechcesz upewnić się, co do znaczenia słów wróżki i powtórnie ją odwiedzisz, dostaniesz zupełnie inną przepowiednię: w najbliższej przyszłości zagrasz w „Sanitarium” .

Ivanna
I don't see why you think that your future has changed, but I will humor you with one more reading. Let's see . . . hmmm. I didn't see this before! This wavy line is very interesting, it curves back on itself . . . Some time in the near future, you'll have a powerful machine. You will play games on this machine . . . a game called 'Sanitarium'. How odd. Now I am completely

Po skończonym seansie Ivanna przeniesie Cię w czarodziejski sposób przed duży namiot cyrkowy. Zejdź na plażę z karuzelą.

Możesz tu porozmawiać z klaunem Zippym (i poznać kilka innych przepowiedni) oraz z Mattem i Ashley – syjamskimi bliźniakami, mieszkającymi w wozie przy brzegu.

Podejdź do Stuarta stojącego przy barierce oddzielającej fragment plaży i porozmawiaj z nim. Mężczyzna, który jest kolekcjonerem dziwolągów, potwierdzi, że uciekł mu Iggy – olbrzymia kałamarnica.

Daj Stuartowi co najmniej pięć biletów i wejdź na plażę dziwolągów.

Tu obejrzyj przewróconą przyczepę z dachem w gwiazdy. Porozmawiaj z joginem Pret – zoolem w niebieskim wozie i z wilkołakiem w czerwonym.

Wilkołak Timber jest głodny. Czuje zakopane w pobliżu kości i obiecuje, że Cię nie zje, jeśli go wypuścisz.

Zaryzykuj i użyj na drzwiach jego klatki igły.

Zauważysz, że uciekający wilkołak przeskoczył na małą wysepkę w pobliżu obozowiska Seana i jego rodziców. Ty musisz tam dojść okrężną drogą.

Na chwilę warto też zatrzymać się przy wozie Matta i Ashley. Syjamskie bliźniaki mają do opowiedzenia ciekawą historię (opcja dostępna po obejrzeniu przewróconej przyczepy na plaży dziwolągów).

Otóż Iggy to owoc sekretnego romansu pastora z małego miasteczka i żony farmera (wielebny O'Toole i Marilyn Driscoll?). Dziecko urodziło się przedwcześnie, zdeformowane brakiem kości w kończynach, ale bardzo silne. Przytłoczona sytuacją matka popełniła wkrótce potem samobójstwo. Ojciec ukrył chłopca w wilgotnej piwnicy i pozwalał, by ten żywił się odpadkami i szczurami. Gdy miasteczko odwiedził wędrowny cyrk, pastor sprzedał synka Stuartowi do jego kolekcji dziwolągów.

Udaj się do obozu Marthy, Collina i Seana.

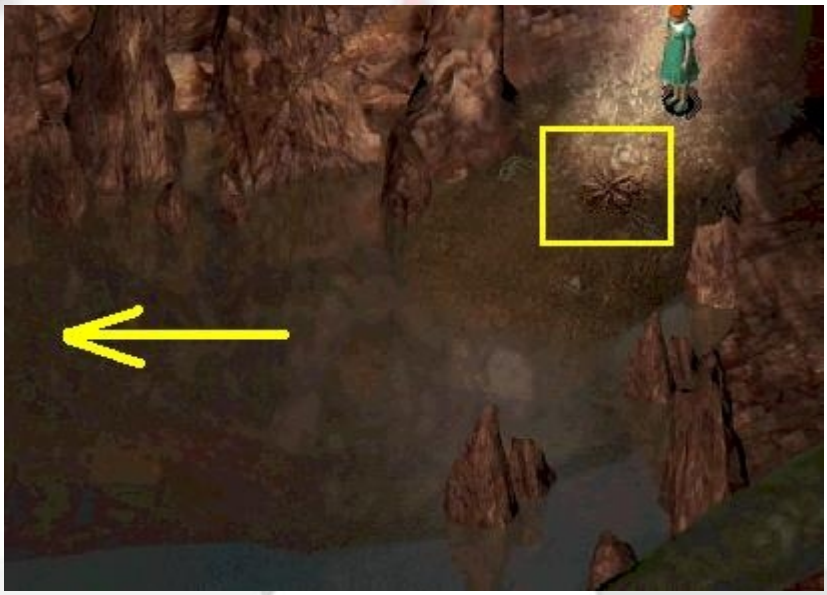
Od razu zauważysz wielką dziurę w ziemi w pobliżu miejsca, gdzie leży Sean. Zajrzyj do dziury, a następnie wskocz do niej.

CAVE

JASKINIA

CZYNNOŚCI NIEZBĘDNE DO PRZEJŚCIA ETAPU:

- Na suchych gałęziach leżących na brzegu użyj lusterka.
- Na płonącym ognisku użyj pałeczki ognistego oddechu.
- Po wejściu do wody idź ku lewej krawędzi ekranu.



- Po drodze unikaj spadających stalaktytów (o miejscu ich upadku wcześniej ostrzegają drobne kamyki spadające do wody).
- Klikaj na wynurzających się z wody mackach (zniszczone macki nie odradzają się).
- Gdy Iggy wynurzy się z wody, trzykrotnie, raz za razem, kliknij na oku na jego brzuchu.
- Wyjdź z jaskini otworem naprzeciw miejsca, gdzie spłonął Iggy.

MANSION

REZYDENCJA

CZYNNOŚCI NIEZBĘDNE DO UKOŃCZENIA ETAPU:

- Z sypialni (pomieszczenie na piętrze u góry ekranu) zabierz mosiężny klucz.
- Mosiężnego klucza użyj na szafce zegara w holu na parterze.
- W zbliżeniu kliknij na tarczy zegara liczbę dwanaście.
- Z gabinetu (pomieszczenie na parterze powyżej szafki z zegarem) zabierz kasetę video i srebrny klucz.
- Kasety video użyj na odtwarzaczu video w pokoju z telewizorem (pomieszczenie poniżej sypialni).
- Srebrnego klucza użyj na drzwiach na strych (na piętrze w lewym górnym rogu ekranu).
- Na strychu kliknij dużego misia naprzeciwko schodów – dostaniesz złoty klucz.
- Kliknij na okrągłej trampolinie opartej o ścianę, a gdy zostanie przesunięta – kliknij jeszcze raz.
- Za barykadą z kartonów użyj złotego klucza na podłużnej skrzyni – dostaniesz lalkę.
- Użyj lalki na duchu dziewczynki w łóżku w pokoju na piętrze (prawy dolny róg ekranu).

Podziemne korytarze doprowadziły Cię na sąsiednią wyspę, wprost do rezydencji widzianej przez lornetkę. Ściany domu zdają się wyginać, a w pokojach pojawiają się duchy Stephena i Diane Laughtonów i ich dzieci – Maksa i Sarah. Wejdź po schodach na galeryjkę. Gdy przesuniesz się w kierunku drzwi, pojawią się wspomnienia: ojciec woła Maksa, który rozpacza, bo nie może znaleźć zabawki Sarah.

W kuchni możesz włączyć radio, stojące na blacie obok lodówki: korporacja Mercy prowadzi kampanię, upowszechniającą lek o nazwie Hope.

Przechodząc obok kuchenki, przywołasz następne wspomnienie: ojciec Maksa zapowiada, że do obiadu o szóstej będzie w swoim gabinecie.

Wyjdź z kuchni i wejdź po schodach wyżej.

Znajdujesz się na piętrze. Pokoje u dołu ekranu należą do Maksa i Sarah (ten jest zamknięty). Wejdź do pokoju Maxa i dotknij zabawki przy łóżku – przywołasz następne wspomnienie.

Jeśli otworzysz drzwi do pomieszczenia z bujanym fotelem (prawy górny róg ekranu), zobaczysz matkę Sarah, przeglądającą ubrania córki.

Otwórz drzwi na ścianie spływającej krwią.

Przejdź przez pomieszczenie z telewizorem do drzwi naprzeciwko. Znów wspomnienie. Tym razem ojciec Sarah pociesza się po jej śmierci oglądaniem starych filmów video z udziałem rodziny.

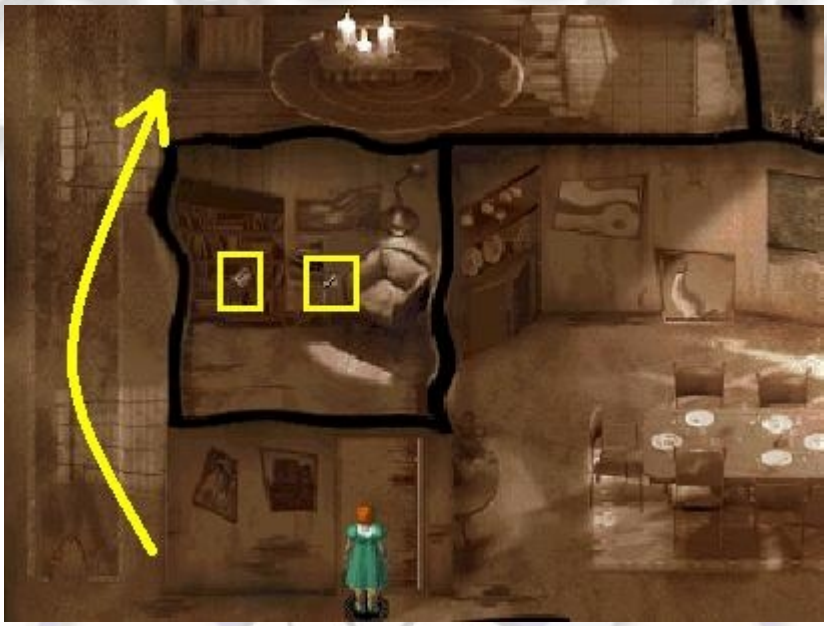
Wejdź do sypialni rodziców i z toaletki zabierz **mosiężny klucz**.

Zejdź na parter. Użyj mosiężnego klucza na szafce z zegarem. Ustaw go tak, by wybił szóstą (gdy pojawi się zbliżenie tarczy zegara, kliknij na dwunastce). Zobaczysz, jak pan domu udaje się na obiad.

Omiń szafkę z zegarem i wejdź do jego gabinetu.

Z gabinetu zabierz **srebrny klucz** i **taśmę video**.

Przy okazji możesz zajrzeć do pokoju położonego za gabinetem. Obejrzysz następną scenę z udziałem duchów – mały Max oświadcza, że w przyszłości chciałby być lekarzem.



Wróć do holu z zegarem i wejdź po schodach na piętro. W pokoju z telewizorem użyj taśmy video na odtwarzaczu, stojącym na regale – dowiesz się, gdzie Sarah miała tajną skrytkę.

Po wyjściu z pomieszczenia użyj srebrnego klucza na drzwiach na strych (lewy górny róg ekranu).

Na strychu kliknij na olbrzymim misiu naprzeciwko schodów (Sarah znajdzie **złoty klucz**), a następnie na okrągłej trampolinie, opartej o ścianę – Sarah ustawi ją przed pudłami.

Teraz jeszcze raz kliknij na trampolinie, a dziewczynka przeskoczy na drugą stronę kartonowej barykady.

Na podłużnej skrzyni użyj złotego klucza – z środka Sarah automatycznie zabierze **lalkę klauna**.

Wydostań się zza pudeł (kliknij kursor ręki na kartonach). Idź za duchem Maksa do pokoju Sarah i użyj lalki klauna na duchu dziewczynki w łóżeczku. Teraz Max powróci do swojej postaci i pozbędzie się poczucia winy za niespełnienie życzenia umierającej siostry. Dowiesz się również, że Sarah podziwia brata za to, że próbuje ratować dzieci.

LABORATORY

LABORATORIUM

CZYNNOŚCI NIEZBĘDNE DO UKOŃCZENIA ETAPU:

- W dyżurce Morgana (pomieszczenie w baszcie za brązowymi drzwiami) obejrzyj obraz na ścianie.
- Zza obrazu zabierz zawór na rurę.
- Na podeście (położony na północny zachód od baszty z dyżurką Morgana) użyj zaworu na rurach w głębi i odkręć go.
- Obejrzyj urządzenie na cokole z koroną białych światełek – tak ustaw zatrzaski, by kamień spadł i podniósł kratę w wejściu do laboratorium.
- W laboratorium odsłuchaj nagranie z dyktafonu na biurku.
- Na zielonych tablicach kliknij te litery, przy których dotknięciu kursor zmienia kształt w rękę (pierwsza litera każdego zdania). Z wybranych liter ułóż frazy: salvation, the youth, key hides to.
- Użyj zamka głosowego przy szarych drzwiach w głębi laboratorium, wybierając z listy dialogowej kolejno wyrazy: youth, hides, the, key, to, salvation.
- Otwórz szare drzwi w głębi laboratorium.

Znajdujesz się w małym, okrągłym pokoju, znowu w szpitalu. Pod ścianą jest łóżko, a w nim dawno zmarłe dziecko. Wyjdź stamtąd i wejdź po schodach na górę. Na galeryjce skręć w prawo.

Wejdź do okrągłego pokoju za solidnymi, drewnianymi drzwiami. Pomieszczenie wygląda jak dyżurka lekarza.

Jeśli włączysz radio, stojące na okrągłym stoliku, usłyszysz komunikat: lek o nazwie Hope jest zabójczy dla dzieci. Obok jest zegar z cofającymi się wskazówkami.

Kliknij na portrecie mężczyzny na ścianie naprzeciwko łóżka. Max przypomni sobie scenę z czasów studenckich. Już wówczas znał Jacoba Morgana i dowiedział się, że jego matka przebywa w szpitalu. Poznał również jego ojca – człowieka, który wywierał na synu ogromną presję. Żądał, by Jacob był najlepszy w swojej dziedzinie.

Gdy obraz spadnie ze ściany, zabierz zza niego **zawór na rurę**.

Wyjdź na galeryjkę i idź prosto, na podest na jej przeciwległym krańcu. Na rurach w głębi pomostu użyj zaworu zza obrazu, a następnie przekręć go. Uruchomisz maszynerię i odsłonisz otwór pod kamieniem w kącie podestu. Kliknij na urządzeniu z koroną białych żaróweczek.

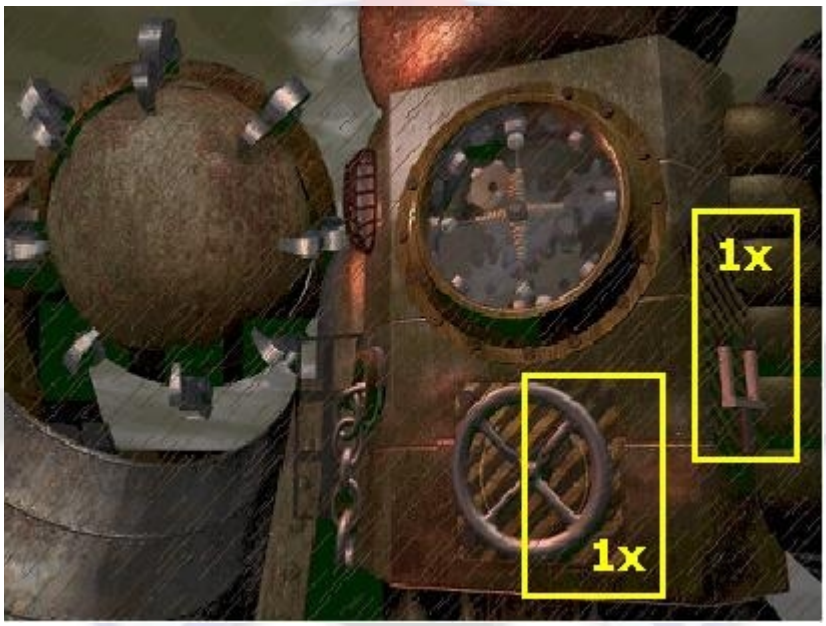
Twoje zadanie polega na uwolnieniu olbrzymiego kamienia z ośmiu zatrzasków. Pokrętło ze strzałkami zmienia położenie tarczy z magnesami, co możesz zobaczyć w okrągłym okienku u góry. Pociągnięcie za dźwignię po prawej włączy dopływ prądu do elektromagnesu. Ciągnąc za łańcuch, zresetujesz urządzenie. W normalnych warunkach, do uwolnienia kamienia potrzebny byłyby jeden obrót pokrętłem, ponieważ jednak urządzenie jest popsute (brak jednego magnesu), musisz sobie radzić inaczej.

Przykładowe rozwiązanie!

Kliknij kolejno:

- dźwignię włączającą prąd – 1x,
- prawą stronę pokrętła ze strzałkami – 1x.

Powtarzaj tę sekwencję kilkakrotnie aż do wypadnięcia kamienia.



Spadając, kamień podniesie kratę w wejściu do laboratorium. Udaj się tam.

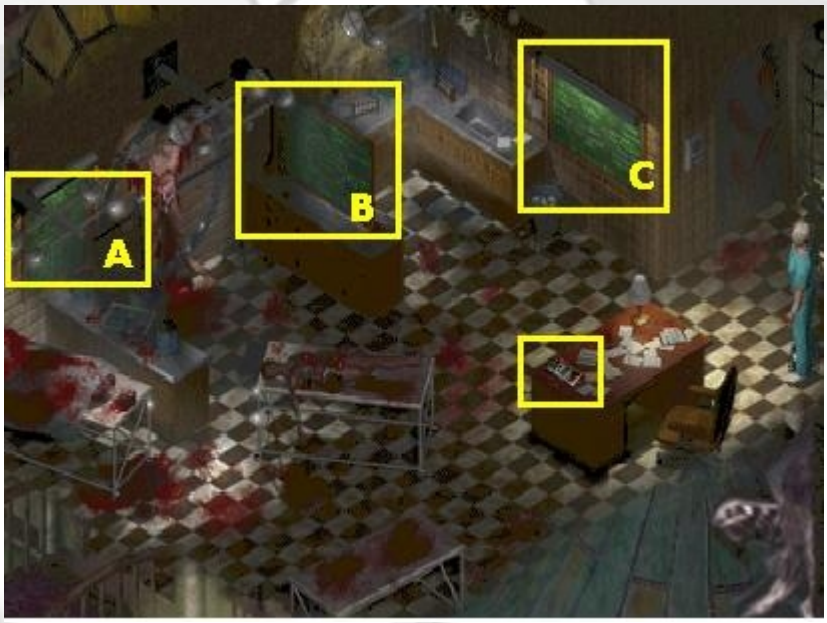
Wejdź do środka. Widok wnętrza zszokuje Cię i przywoła wspomnienia. Nie ulega wątpliwości, że Morgan był mentorem Maksa. W wizji Max jest zdenerwowany nieudanym doświadczeniem, a Morgan zaleca mu cierpliwość.

Podejdź do biurka i włącz dyktafon. Usłyszysz głos doktora Morgana, a później także pielęgniarza Bruce'a i któregoś z ledwie żywych pacjentów.

Morgan jest wściekły, bo władze zainteresowały się tym, co dzieje się w szpitalu, więc przed inspekcją trzeba uprzątnąć w laboratorium i wyczyścić tablice, na których jest jakaś ważna informacja. W dodatku uciekł mu kolejny pacjent.

Zainteresuj się trzema zielonymi tablicami.

Morgan spisał na nich swoje przemyślenia z badań nad szaleństwem. Doszedł do wniosku, że leczenie chorób umysłowych tradycyjnymi metodami jest nieskuteczne, bo są one wywołane infekcją. Zaczął operacyjnie badać mózgi pacjentów i uznał, że to niekoniecznie ten organ jest odpowiedzialny za chorobę. By znaleźć miejsce w ludzkim ciele, w którym zagnieżdża się wirus szaleństwa, zajął się przeprowadzaniem wiwisekcji. W trakcie eksperymentów dostrzegł, że im młodszy obiekt badań, tym mniej w nim zmian chorobowych.



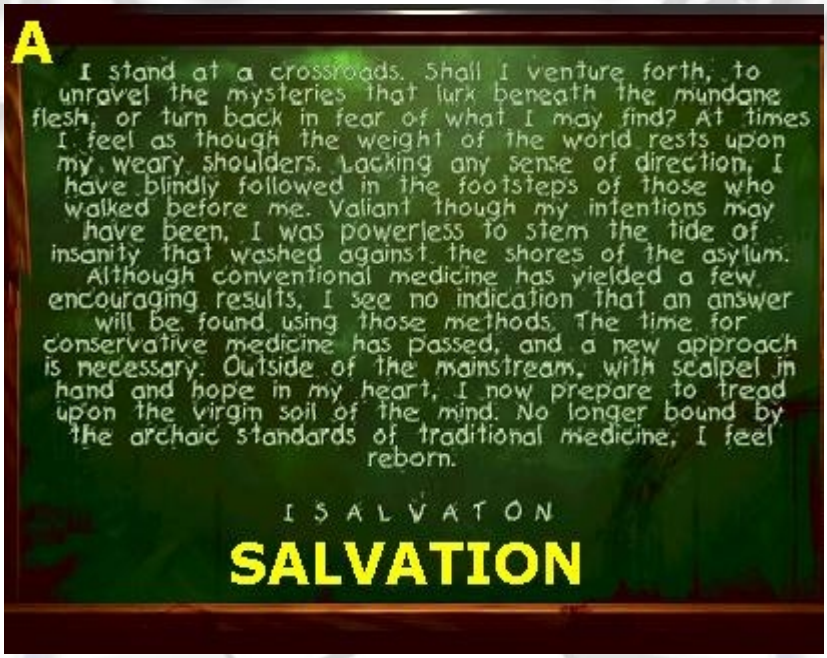
W tekstach na zielonych tablicach Morgan ukrył hasło do zamka głosowego przy drzwiach do tajnych pomieszczeń laboratorium.

Musisz to hasło rozszyfrować i otworzyć zamek.

Rozwiązanie – angielska wersja językowa!

Screen A

Kliknij na tablicy po lewej. Przesuwaj kursorem po linijkach tekstu. Gdy lupka zmieni się w kursor ręki, kliknij. Wybrane litery (są to zawsze litery rozpoczynające kolejne zdania) pojawią się u dołu tablicy. Z tych liter ułóż wyraz „salvation". W tym celu kliknij właściwą literę, a następnie kliknij tę literę, która ma być zamieniona na właściwą.


A
I stand at a crossroads. Shall I venture forth, to unravel the mysteries that lurk beneath the mundane flesh, or turn back in fear of what I may find? At times I feel as though the weight of the world rests upon my weary shoulders. Lacking any sense of direction, I have blindly followed in the footsteps of those who walked before me. Valiant though my intentions may have been, I was powerless to stem the tide of insanity that washed against the shores of the asylum. Although conventional medicine has yielded a few encouraging results, I see no indication that an answer will be found using those methods. The time for conservative medicine has passed, and a new approach is necessary. Outside of the mainstream, with scalpel in hand and hope in my heart, I now prepare to tread upon the virgin soil of the mind. No longer bound by the archaic standards of traditional medicine, I feel reborn.
I S A L V A T O N
SALVATION

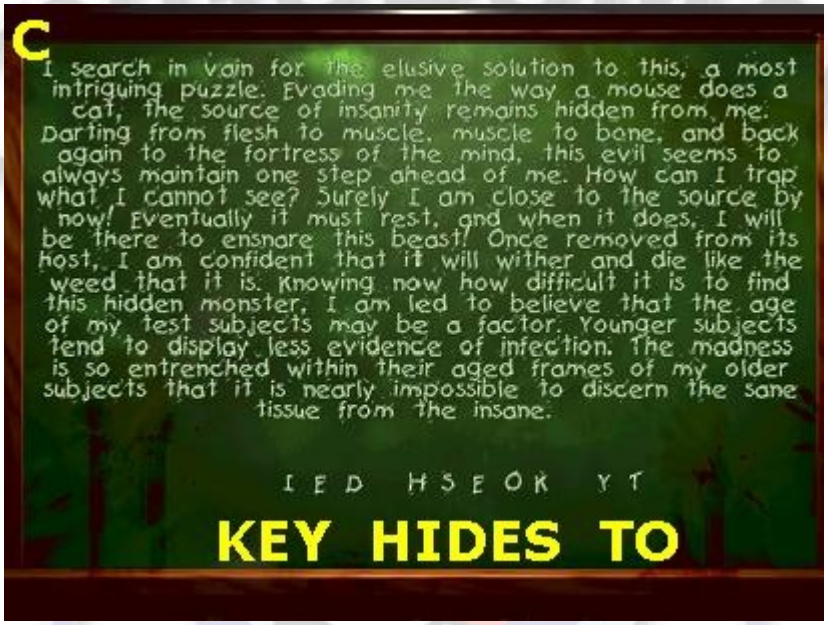
Screen B

Kliknij na tablicy pośrodku. Przesuwaj kursorem po linijkach tekstu. Gdy lupka zmieni się w kursor ręki, kliknij. Wybrane litery (są to zawsze litery rozpoczynające kolejne zdania) pojawią się u dołu tablicy. Z tych liter ułóż wyraz „the youth". W tym celu kliknij właściwą literę, a następnie kliknij tę literę, która ma być zamieniona na właściwą.

B
Experiments one and two were complete failures. Unexpected complications during my exploration into the brains of the test subjects regrettably cost them their lives. The loss of a few lives is negligible when compared to the benefits that a cure may bring. Obviously I was in err when I thought the root of insanity grew from the brain itself. Housed elsewhere within the complex frame of the human body lies the key....but where? There are so many dark avenues to explore that I hardly know where to begin. Humbled by this daunting task, I need time to regroup before I renew my search for this elusive prey. Years of research have taught me to be patient, else all could be lost in a reckless pursuit for the solution.
E U T O H T H Y
THE YOUTH

Screen C

Kliknij na tablicy po prawej. Przesuwaj kursorem po linijkach tekstu. Gdy lupka zmieni się w kursor ręki, kliknij. Wybrane litery (są to zawsze litery rozpoczynające kolejne zdania) pojawią się u dołu tablicy. Z tych liter ułóż zwrot „key hides to". W tym celu kliknij właściwą literę, a następnie kliknij tę literę, która ma być zamieniona na właściwą.


C
I search in vain for the elusive solution to this, a most intriguing puzzle. Evading me the way a mouse does a cat, the source of insanity remains hidden from me. Darting from flesh to muscle, muscle to bone, and back again to the fortress of the mind, this evil seems to always maintain one step ahead of me. How can I trap what I cannot see? Surely I am close to the source by now! Eventually it must rest, and when it does, I will be there to ensnare this beast! Once removed from its host, I am confident that it will wither and die like the weed that it is. Knowing now how difficult it is to find this hidden monster, I am led to believe that the age of my test subjects may be a factor. Younger subjects tend to display less evidence of infection. The madness is so entrenched within their aged frames of my older subjects that it is nearly impossible to discern the sane tissue from the insane.
I E D H S E O K Y T
KEY HIDES TO

Screen D

Podejdź do zamka głosowego przy szarych drzwiach w głębi laboratorium i kliknij ikonę rozmowy. Gdy pojawi się lista dialogowa, wybierz kolejno wyrazy: youth, hides, the, key, to, salvation.

Rozwiązanie – polska wersja językowa!

Jeśli korzystasz ze spolszczenia Kochatak Group, sposób rozwiązania tej zagadki jest nieco inny niż w wersji oryginalnej, gdzie wybrane litery znajdowały się na początku kolejnych zdań. W wersji spolszczonej klikaj na litery podane w nawiasach. Z tych liter ułóż angielskie wyrazy, które dla ułatwienia są podane w nawiasach na końcu każdego tekstu.

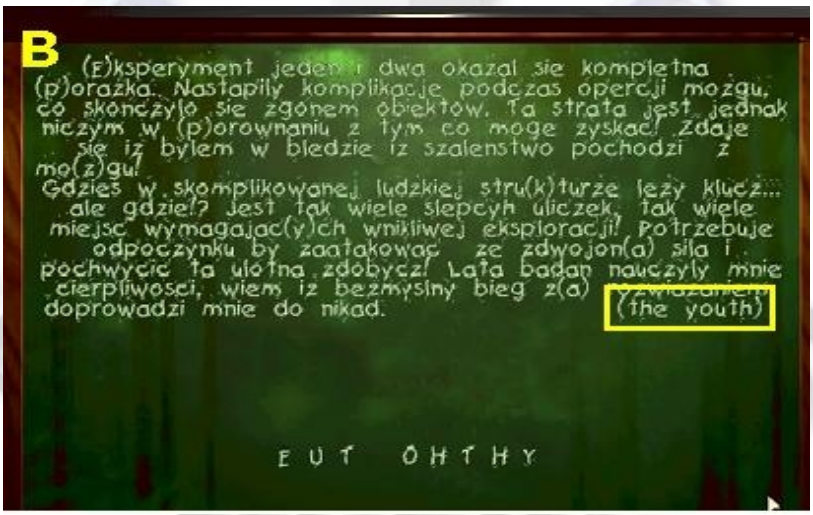
Screen A

Kliknij na tablicy po lewej. Przesuwaj kursorem po linijkach tekstu. Gdy lupka zmieni się w kursor ręki, kliknij. Wybrane litery (są to zawsze litery umieszczone w nawiasach) pojawią się u dołu tablicy. Z tych liter ułóż wyraz „salvation". W tym celu kliknij właściwą literę, a następnie kliknij tę literę, która ma być zamieniona na właściwą.

A
(S)toje na rozdrożu. Pow(i)nienem przec naprzod i odkrywac tajemnice ludzkiego ciala, czy odejsc w strachu przed tym, co moge napotkac? W takie(j) chwili czuje na sobie ciezar swiata. Ciezar odpowiedzialnosci na moich barkach. Poz(b)awiony zmyslow, slepo krocze sladami tych ktorzy byli przedemna.
Jakkolwiek dzielny (b)ymbyl to i tak jestem bezsilny wobec fal szalenstwa rozbijajacych sie o mury szpitala. Metodu konwencjonalne nie daly mi tego czego szukam. Wa(t)pie by dzieki nim mozna cokolwiek wiecej zmienic. Potrzeba nowych horyzontow.
Czas medycyny konserwatywnej dawno (j)uz minal. Z dala od skostnialych metod wkraczam w swiat skalpela z (n)adzieja w sercu. Wchodze smialo na dziewiczy grunt. Nie wiezi mnie juz ojcow. Czuje sie odrodzon(y)!
(salvation)
I S A L V A T O N

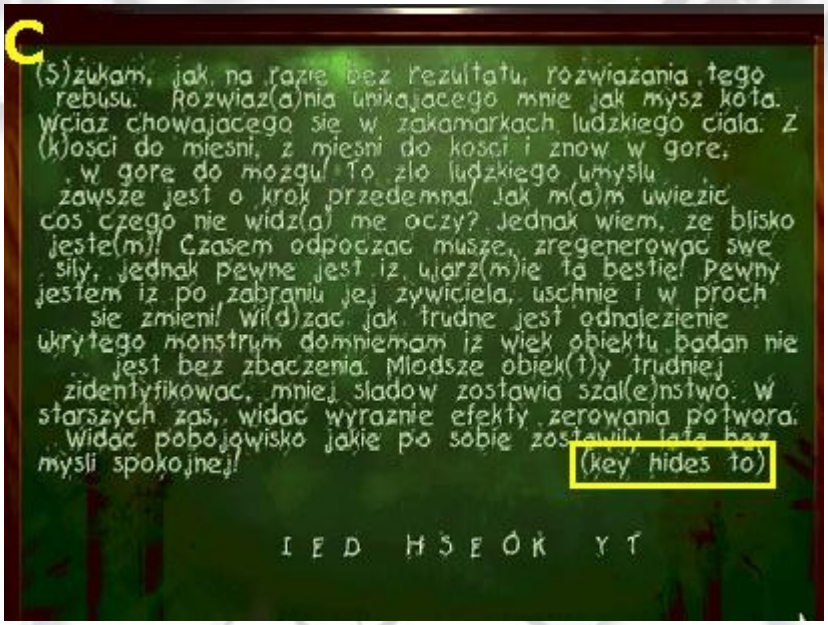
Screen B

Kliknij na tablicy pośrodku. Przesuwaj kursorem po linijkach tekstu. Gdy lupka zmieni się w kursor ręki, kliknij. Wybrane litery (są to zawsze litery umieszczone w nawiasach) pojawią się u dołu tablicy. Z tych liter ułóż wyraz „the youth". W tym celu kliknij właściwą literę, a następnie kliknij tę literę, która ma być zamieniona na właściwą.


B
(E)ksperyment jeden i dwa okazal sie kompletna (p)orazka. Nastapily komplikacje podczas operacji mozgu, co skonczylo sie zgonem obiektow. Ta strata jest jednak niczym w (p)orownaniu z tym co moge zyskac! Zdaje sie iz bylem w bledzie iz szalenstwo pochodzi z mo(z)gu!
Gdzies w skomplikowanej ludzkiej stru(k)turze lezy klucz... ale gdzie!? Jest tak wiele slepcyh uliczek, tak wiele miejsc wymagajac(y)ch wnikliwej eksploracji! Potrzebuje odpoczynku by zaatakowac ze zdwojon(a) sila i pochwycic ta ulotna zdobycz! Lata badan nauczyly mnie cierpliwosci, wiem iz bezmyslny bieg z(a) doprowadzi mnie do nikad.
(the youth)
E U T O H T H Y

Screen C

Kliknij na tablicy po prawej. Przesuwaj kursorem po linijkach tekstu. Gdy lupka zmieni się w kursor ręki, kliknij. Wybrane litery (są to zawsze litery umieszczone w nawiasach) pojawią się u dołu tablicy. Z tych liter ułóż zwrot „key hides to". W tym celu kliknij właściwą literę, a następnie kliknij tę literę, która ma być zamieniona na właściwą.


C
(S)zukam, jak na razie bez rezultatu, rozwiazania tego rebusu. Rozwiaz(a)nia unikajacego mnie jak mysz kota. Wciaz chowajacego sie w zakamarkach ludzkiego ciala. Z (k)osci do miesni, z miesni do kosci i znow w gore, w gore do mozgu! To zlo ludzkiego umysłu zawsze jest o krok przedemna! Jak m(a)m uwierzic cos czego nie widz(a) me oczy? Jednak wiem, ze blisko jeste(m)! Czasem odpoczac musze, zregenerowac swe sily, jednak pewne jest iz ujarz(m)ie ta bestie! Pewny jestem iz po zabraniu jej zywiciela, uschnie i w proch sie zmieni! Wi(d)zac jak trudne jest odnalezienie ukrytego monstrum domniemam iz wiek obiektu badan nie jest bez zbaczenia. Mlodsze obiek(t)y trudniej zidentyfikowac, mniej sladow zostawia szal(e)nstwo. W starszych zas, widac wyraznie efekty zerowania potwora. Widac pobojowisko jakie po sobie zostawily lata bez mysli spokojnej!
(key hides to)
I E D H S E Ó K Y T

Screen D

Podejdź do zamka głosowego przy szarych drzwiach w głębi laboratorium i kliknij ikonę rozmowy. Gdy pojawi się lista dialogowa, wybierz kolejno wyrazy: młodzi, kry-, -ją, klucz, do, zbawienie.

Po prawidłowym wprowadzeniu kodu, lista dialogowa zniknie automatycznie. Otwórz drzwi, a Max wejdzie do tajnego laboratorium.

Jego zawartość wskazuje, że Morgan przeprowadzał eksperymenty na ludzkich płodach. Czego szukał? Jeśli uważał, że młodość kryje klucz do ocalenia, to może jego celem było stworzenie eliksiru młodości? Maxowi nie będzie dane bliżej przyjrzeć się tej części laboratorium, bo zostanie przyłapany przez pielęgniarza, a Morgan wstrzyknie mu jakiś lek i wprowadzi w następny trans.

HIVE

UL

CZYNNOŚCI NIEZBĘDNE DO UKOŃCZENIA ETAPU:

- Z grzbietu zabitego insekta zabierz identyfikator.
- Przyciskiem na ścianie budowli przy placyku z zabitym insektem spróbuj otworzyć drzwi – bohater zostanie poinformowany o braku uprawnień.
- W pomieszczeniu, gdzie insekt wszczepia chipy w ciało dziecka, porozmawiaj z insektem, ze znajomym cyklopem i zabierz stamtąd szczypce wbite w ścianę.
- Z kwatery znajomego cyklopa zabierz narzędzia i młot kowalski.
- W pomieszczeniu z piecem, do którego są wrzucane dzieci, użyj młota kowalskiego na uszkodzonej rurze, chwyć za uchwyty miechów.
- Gdy piec wybuchnie, zabierz z ziemi mechaniczne ramię zabitego operatora pieca.
- Zapal na zielono kontrolki na panelu sterowania piecem, by go zamknąć.
- W kwaterze znajomego cyklopa porozmawiaj z gospodarzem – zażąda dowodu zdrady.
- W pomieszczeniu, gdzie insekt wszczepiał chipy w ciało dziecka, znowu porozmawiaj z insektem.
- W tym samym pomieszczeniu użyj mechanicznego ramienia operatora pieca na skanerze (okrągły ekran za odwłokiem insekta).
- Wróć na placyk, gdzie leży insekt zabity na samym początku i otwórz drzwi do budowli po prawej stronie ekranu.
- W pomieszczeniu z ciałami dzieci w pojemnikach użyj szczypiec insekta na dowolnym pojemniku.
- Wróć do kwatery znajomego cyklopa i porozmawiaj z nim.
- Idź za znajomym cyklopem do kwatery zdrajcy; przed wejściem jeszcze raz porozmawiaj ze znajomym cyklopem.

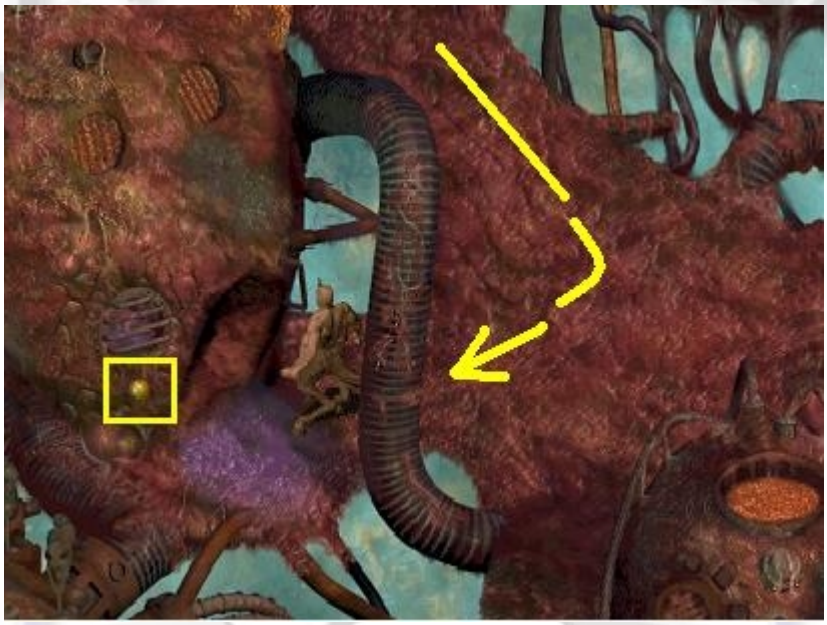
- W kwaterze zdrajcy zabierz klucz spod poduszki na łóżku i użyj go na drzwiczkach sejfu na ścianie nad łóżkiem – zabierz generator dźwięku.
- W pomieszczeniu z ciałami dzieci w pojemnikach użyj generatora dźwięku na wypustce, z której kapie jakaś ciecz (po prawej stronie ekranu).
- W pomieszczeniu z dziećmi uwięzionymi pod podłogą wygraj na zamku z larwami melodię śpiewaną przez dzieci.
- W pomieszczeniu z ciałami dzieci rozpiętymi na ścianie użyj narzędzi na włazie umieszczonym na tej ścianie – zabierz część maszyny.
- Wydostań się z tego pomieszczenia, używając żółtego przycisku przy platformie windy.
- Zejdź jeszcze niżej, używając generatora dźwięku na wypustce w prawym dolnym rogu ekranu.
- Po wyjściu na zewnątrz idź w dół ekranu ku wielkiej maszynie.
- Użyj części maszyny na znajomym cyklopie pracującym przy maszynie.
- Wróć do pomieszczenia z dziećmi rozpiętymi na ścianie – użyj liny (przy lewej krawędzi ekrany), by wejść wyżej.
- W pomieszczeniu z przemawiającym cyklopem i olbrzymim insektem kliknij na wtyczce w plecach insekta.

Tym razem pod postacią Grimwalla – bohatera ulubionego komiksu małego Maksa – znajdziesz się we wnętrzu olbrzymiego ula, w świecie zagrożonym inwazją insektów. Wyglądasz niezupełnie jak cyklop, ale ponieważ inni Cię tak nazywają, niech więc tak będzie.

Po zabiciu insekta (to dzieje się automatycznie, nie musisz z nim walczyć) zabierz z jego grzbietu **identyfikator**. Grimwall przypnie go sobie do piersi. Po pozytywnej weryfikacji przez system bezpieczeństwa spróbuj otworzyć wejście do budowli przy prawej krawędzi ekranu. Nic z tego nie będzie, ale czynność jest konieczna, by potem ubiegać się o zmianę uprawnień.

Przejdź ścieżką w dół ekranu, a na skrzyżowaniu skręć w lewo.

Staniesz przed budowlą z fioletowym placykiem pod drzwiami. Użyj żółtego przycisku pod okratowanym, okrągłym okienkiem i wejdź do środka.



Tu porozmawiaj z Gravinem. Młody cyklop jest bardzo zajęty, więc zaproponuje Ci spotkanie w innym terminie i poda hasło, otwierające zamek w jego kwaterze.

Ze ściany naprzeciwko wejścia zabierz ostre **kleszcze insekta**.

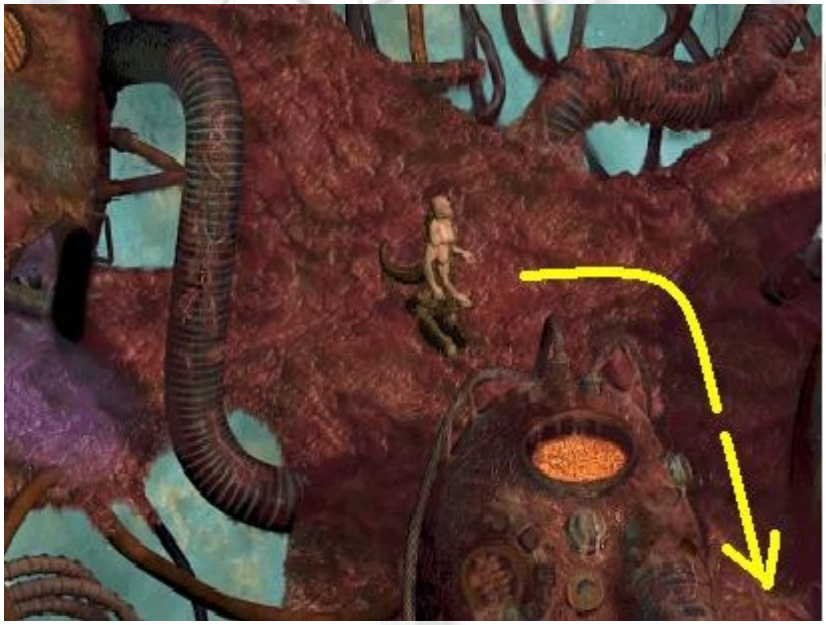
Porozmawiaj również z Chik – tokiem, wszczepiającym cybernetyczne chipy w ciało dziecka.

Ta dziwna biomaszyna wspomni o Gromnie – asystencie Królowej.

Jeśli Grimwall próbował już dostać się do komnaty Królowej, w rozmowie pojawi się też temat podwyższenia jego uprawnień poprzez zmianę ID, jakkolwiek na razie operacja okaże się niemożliwa.

PRZYGODOMANIA SOLUCJA-PORADNIK

Wyjdź na zewnątrz. Na skrzyżowaniu skieruj się do kwatery Gravina (ścieżką w dół ekranu).

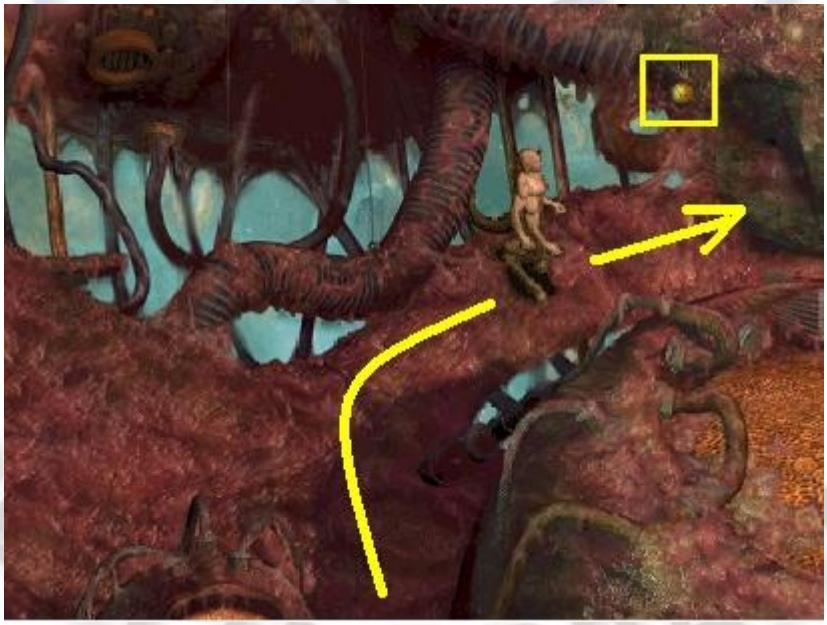


Użyj pomarańczowego przycisku przy wejściu do drugiej kwatery – Grimwall automatycznie poda hasło. Gdy drzwi się otworzą, wejdź do środka.

Z kwatery zabierz **kowalski młot** oparty o ścianę przy wejściu i **narzędzia Gravina** z blatu obok.

Jeśli uruchomisz komunikator (urządzenie z monitorem i czerwonymi kryształami), dowiesz się, że Gromna jest cenionym entomologiem. Twoi ziomkowie wysłali go, by zniszczył gniazdo insektów, które niespodziewanie pojawiło się na zboczu jednej z gór. Wiesz, że Chik – tok mówił o nim jako o zauszniku Królowej, jednak może Gromna tylko udaje, by wkraść się w łaski wroga?

Wyjdź z kwatery Gravina i wróć na skrzyżowanie. Tam skręć na ścieżkę ku prawemu górnemu rogowi ekranu. Użyj żółtego przycisku przy wejściu do budowli, w której Grimwall dostrzegł ogień. Wejdź do środka.



Jest tu wielki piec, a jakiś obrzydliwy robal wrzuca do niego cyklopie dzieci. Rozmowa z Chik –

nikiem wiele wyjaśnia. Piec produkuje energię potrzebną do właściwego funkcjonowania ula. Paliwem jest węgiel (insektom pomógł go zdobyć Gromna) oraz cyklopie dzieci, które są traktowane jak odpady, gdy Królowa się już nimi pożywi.

Grimwall musi jak najszybciej przerwać ten barbarzyński proceder. Użyj młota kowalskiego na uszkodzonej rurze, wychodzącej z pieca.

Gdy Chik – nik rozkaże robotnikom zatrzymać miechy, chwyć za ich uchwyty. Ogień, który buchnie z pieca, unieszkodliwi insekty, a bohater przejmie kontrolę nad panelem sterowania pieca. Podejdź do panelu sterowania, a po drodze podnieś **mechaniczne ramię** operatora pieca.

Kliknij na panelu, przy którym pracował Chik – nik. Twoje zadanie polega na zamknięciu pieca, co będzie możliwe, gdy wszystkie białe kontrolki ze wzorami (po lewej stronie panelu) zapłoną na zielono.

Należy wiec:

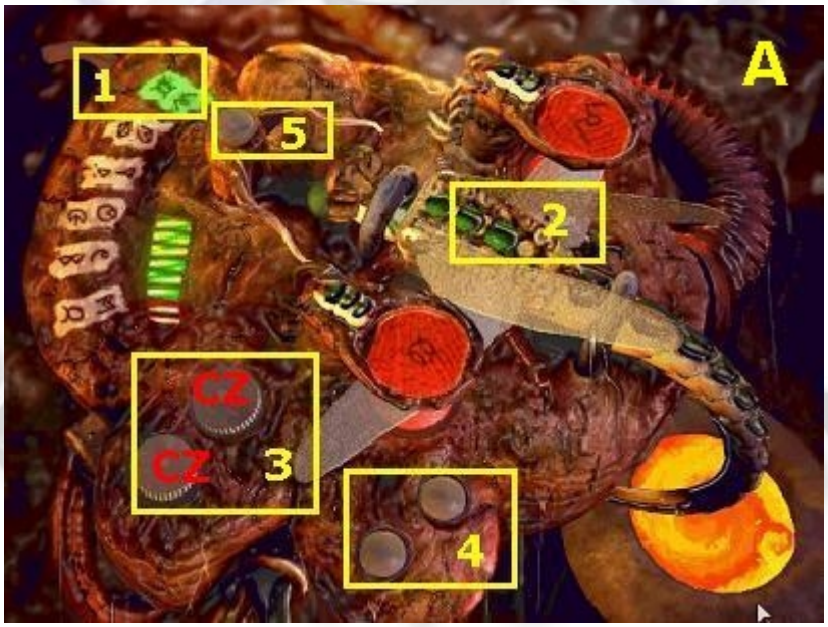
- wybrać kontrolkę ze wzorami, klikając na niej,
- rozłożyć właściwe pary skrzydeł owada pośrodku panelu (klikając zielone przyciski na grzbiecie owada),
- dobrać odpowiedni kolor skrzydeł owada (klikając na większych pokrętłach u dołu panelu),
- zatwierdzić wybór mniejszymi okrągłymi przyciskami u dołu panelu,
- gdy obie części kontrolki zapalą się na zielono, przyciskiem przy głowie owada złożyć jego skrzydła, by nie było na nich widać żadnych wzorów i przejść do następnej kontrolki.

(Kolejność wykonywanych czynności nie musi być taka, jak podana. Można dobrać wzór z jednego skrzydła do połowy kontrolki i przejść po zaaprobowaniu do następnej itd.)

Przykładowe rozwiązanie!

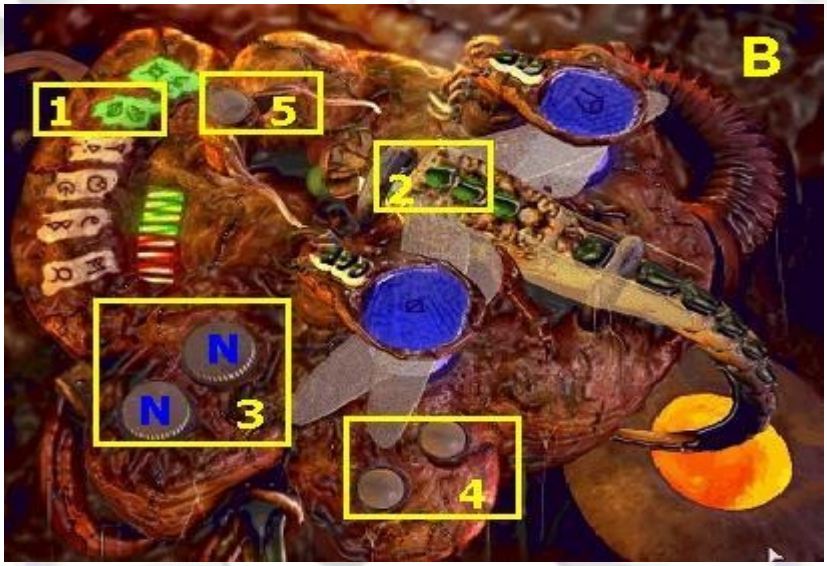
Screen A

1. Kliknij kontrolkę pierwszą od góry.
2. Na grzbiecie owada wciśnij przycisk środkowy i prawy.
3. Większymi pokrętłami u dołu panelu ustaw kolor obu skrzydeł: czerwony.
4. Mniejszymi okrągłymi przyciskami u dołu panelu zatwierdź wybór.
5. Gdy kontrolka zrobi się zielona, przyciskiem przy głowie owada złóż jego skrzydła, by nie było widać żadnych wzorów i przejdź do następnej kontrolki.



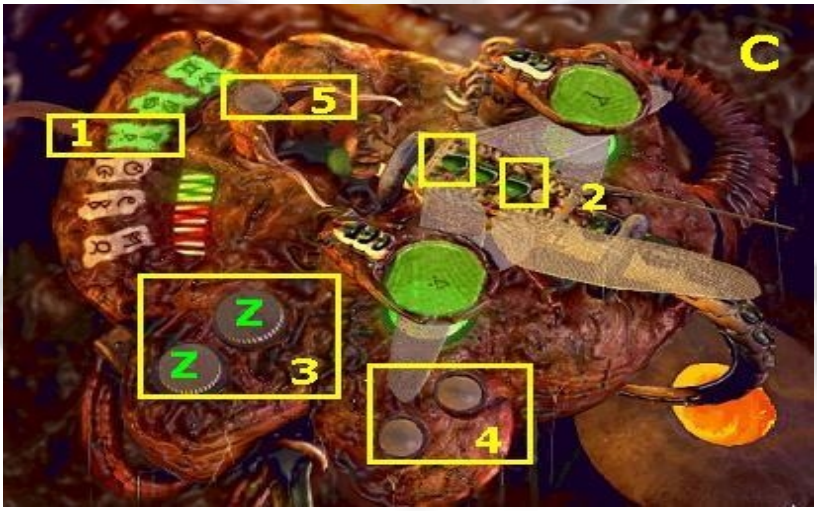
Screen B

1. Kliknij kontrolkę drugą od góry.
2. Na grzbiecie owada wciśnij przycisk lewy i środkowy.
3. Większymi pokrętłami u dołu panelu ustaw kolor obu skrzydeł: niebieski.
4. Mniejszymi okrągłymi przyciskami u dołu panelu zatwierdź wybór.
5. Gdy kontrolka zrobi się zielona, przyciskiem przy głowie owada złóż jego skrzydła, by nie było widać żadnych wzorów i przejdź do następnej kontrolki.



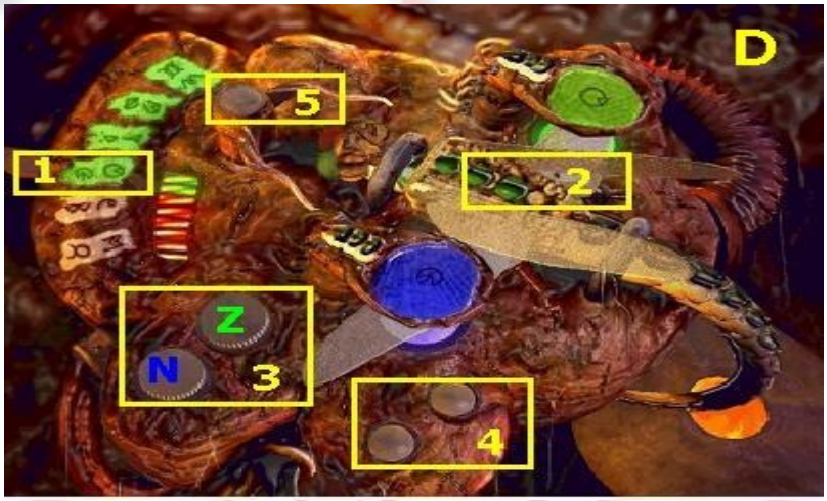
Screen C

1. Kliknij kontrolkę trzecią od góry.
2. Na grzbiecie owada wciśnij przycisk lewy i prawy.
3. Większymi pokrętłami u dołu panelu ustaw kolor obu skrzydeł: zielony.
4. Mniejszymi okrągłymi przyciskami u dołu panelu zatwierdź wybór.
5. Gdy kontrolka zrobi się zielona, przyciskiem przy głowie owada złóż jego skrzydła, by nie było widać żadnych wzorów i przejdź do następnej kontrolki.



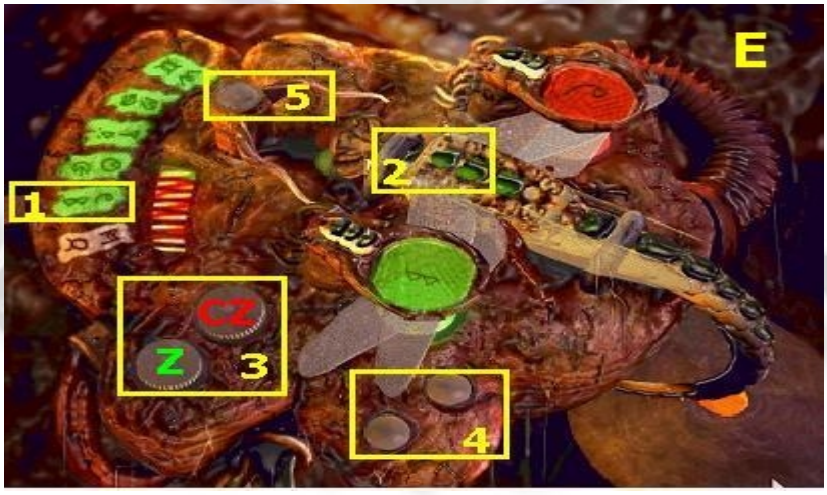
Screen D

1. Kliknij kontrolkę czwartą od góry.
2. Na grzbiecie owada wciśnij przycisk środkowy i prawy.
3. Większymi pokrętłami u dołu panelu ustaw kolor skrzydeł: dolnego – niebieski, górnego – zielony.
4. Mniejszymi okrągłymi przyciskami u dołu panelu zatwierdź wybór.
5. Gdy kontrolka zrobi się zielona, przyciskiem przy głowie owada złóż jego skrzydła, by nie było widać żadnych wzorów i przejdź do następnej kontrolki.



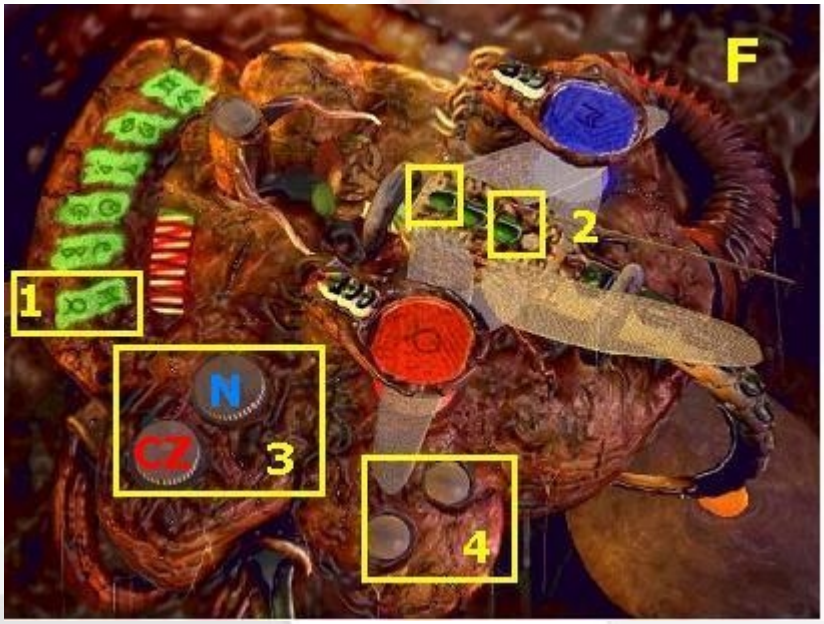
Screen E

1. Kliknij kontrolkę piątą od góry.
2. Na grzbiecie owada wciśnij przycisk lewy i środkowy.
3. Większymi pokrętłami u dołu panelu ustaw kolor skrzydeł: dolnego – zielony, górnego – czerwony.
4. Mniejszymi okrągłymi przyciskami u dołu panelu zatwierdź wybór.
5. Gdy kontrolka zrobi się zielona, przyciskiem przy głowie owada złóż jego skrzydła, by nie było widać żadnych wzorów i przejdź do następnej kontrolki.



Screen F

1. Kliknij kontrolkę szóstą od góry.
2. Na grzbiecie owada wciśnij przycisk lewy i prawy.
3. Większymi pokrętłami u dołu panelu ustaw kolor skrzydeł: dolnego – czerwony, górnego – niebieski.
4. Mniejszymi okrągłymi przyciskami u dołu panelu zatwierdź wybór.



Po zatwierdzeniu wyboru ostatniego wzoru piec się automatycznie zamknie, a Grimwall postanowi spotkać się z Gravinem.

Wróć więc na skrzyżowanie i ścieżką w dół ekranu udaj się do kwatery Gravina.

W środku porozmawiaj z gospodarzem. Ten przypomni bohaterskie czyny Grimwalla z wojny z insektoidami, ale nie uwierzy w jego sugestie, że Gromna spiskuje przeciwko cyklopom. Zażąda, by Grimwall dostarczył mu fizycznego dowodu zdrady. Poradzi, by w sprawie autoryzacji ID Grimwall powołał się na niego, a jeśli zajdzie potrzeba, oszukał Chik – toka.

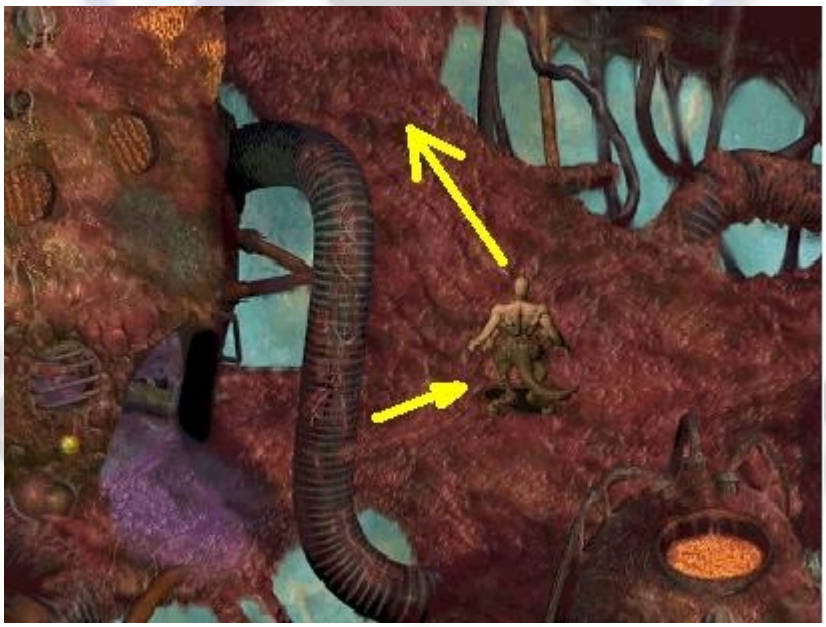
Idź do pomieszczenia, gdzie na początku pracował Gravin i porozmawiaj z Chik – tokiem.

Ten potwierdzi Twoje przypuszczenia: Gromna pomaga insektom w zdobyciu władzy nad światem, a w tej chwili znajduje się w komnacie Królowej. Żeby tam wejść, musisz podwyższyć swoje uprawnienia. Zmianę Twojego ID autoryzuje Gravin. To trochę mało, ale jeśli dodatkowo wykażesz się właściwym wiekiem, to Chik – tok nada Ci wyższe uprawnienia.

Teraz zażąda weryfikacji wieku za pomocą skanera. Użyj na skanerze (okrągły ekran za odwłokiem insekta) mechanicznego ramienia operatora pieca.

W trakcie wszczepiania nowego identyfikatora przypomni Ci się następny szczegół z przeszłości. W czasie pobytu w Ameryce Środkowej Max próbował znaleźć lek na DNAV – chorobę atakującą dzieci. Sądził, że jest to jakaś substancja znana już Aztekom. Gdy zorientował się, że podobne badania prowadzi jego dawny profesor – doktor Morgan, zaproponował mu współpracę.

Po pomyślnie przeprowadzonym zabiegu wyjdź z pomieszczenia i udaj się ścieżką w górę ekranu.



Trafisz na placyk, gdzie leży insekt zabity na samym początku.

Użyj przycisku przy drzwiach do komnaty Królowej (przy prawej krawędzi ekranu) i wejdź do środka.

Znajdziesz się na pierwszym, najniższym poziomie komnaty Królowej.

Tu porozmawiaj z Gritzą – cyklopem, którego ciało Gromna zniekształcił w trakcie swoich eksperymentów nad nieśmiertelnością. Dowiesz się też, że Gromna klonuje dzieci na pożywienie dla Królowej.

Kliknij na którymś z pojemników z dziećmi, a pojawi się wspomnienie, z którego wynika, że Morgan chce osiągać sukcesy, nawet zadając cierpienie innym.

Użyj na dowolnym **pojemniku z dzieckiem** szczypiec insekta – Grimwall odetnie go i uzyska fizyczny dowód zdrady Gromny.

Wróć do kwatery Gravina i porozmawiaj z nim – tym razem zgodzi się Ci pomóc i zaprowadzi do kwatery Gromny.

Gdy Gravin stanie pod drzwiami kwatery Gromny, podejdź do niego i porozmawiaj z nim, a wyjawi Ci hasło do zamka i otworzy drzwi.

Po wejściu do kwatery Gromny, Gravin zajmie się odczytywaniem notatek – planów wielkiej maszyny. Cyklop wyjaśni, że rzeczywiście taka maszyna – generator o niejasnym przeznaczeniu przestał ostatnio działać. Z notatek wynika także, że usunięto z niego dwie części, a zrobiono to po to, by pomóc insektom w walce z cyklopami.

Gdy Twój towarzysz opuści pomieszczenie, odsuń poduszkę na łóżku i weź stamtąd **klucz**.

Klucza użyj na drzwiczkach sejfu na ścianie nad łóżkiem – zabierz **generator dźwięku**.

Wróć do przedsionka (na pierwszy poziom) komnaty Królowej. Użyj generatora dźwięku na kanale transportowym insektów – wypustce, z której kapie jakaś ciecz (po prawej stronie ekranu).

Kanałem transportowym dostaniesz się na drugi poziom komnaty Królowej i niemal oko w oko spotkasz się z Gromną.

Tu porozmawiaj z Grundlem – następną ofiarą eksperymentów zdrajcy.

Zwróć uwagę na dużą wypustkę za jego odwłokiem (prawy dolny róg ekranu) – to kanał transportowy na pierwszy poziom.

Kliknij ikonę rozmowy na uwięzionych pod podłogą klonach dzieci, a usłyszysz śpiewaną przez nie melodyjkę.

Podejdź do zamka przy windzie, do której wsiadł Gromna (lewa strona ekranu).

Zamek tworzy pięć kokonów z larwami. Gdy klikniesz na którymś z nich, usłyszysz dźwięk. Twoje zadanie polega na wygraniu na kokonach wcześniej usłyszanej melodii.

Rozwiązanie!

Kokony oznaczono jako:

- trzy w górnym rzędzie od lewej: 1, 2, 3,
- dwa w dolnym rzędzie od lewej: 4, 5.

Kliknij kolejno kokon: 1, 3, 3, 4, 2, 5.

Teraz Grimwall wsiądzie do windy i uda się na trzeci poziom komnaty Królowej.

Tu możesz porozmawiać z Grellą, która znowu opowie Ci o zdradzie Gromny.

Na włazie po lewej ręce Grelli użyj narzędzi Gravina i zabierz **część maszyny**.

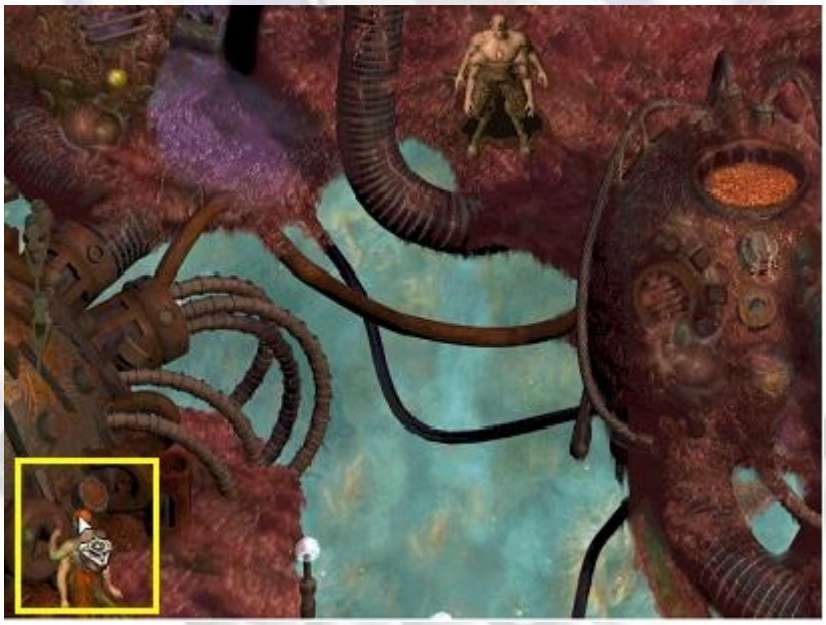
Z tego poziomu możesz się dostać jeszcze wyżej, jednak i tak nic tam na razie nie zdziałasz, więc wróć ku lewej krawędzi ekranu.

Stań na platformie windy i użyj żółtego przycisku na wypustce – zjedziesz na drugi poziom komnaty.

Na drugim poziomie komnaty użyj generatora dźwięku na wypustce za odwłokiem Grundle'a (w prawym dolnym rogu ekranu) i zjedź na pierwszy poziom, a potem wyjdź na zewnątrz.

Z placyku z insektem zabitym na początku idź ścieżką w dół ekranu ku wielkiej maszynie, która znajduje się poniżej pomieszczenia z Chik – tokiem.

Przy maszynie czeka już Gravin. Niestety, kruchy most łączący skrzyżowanie z wielką maszyną się zarwie. W tej sytuacji rzuć część maszyny Gravinowi (użyj jej na nim) i porozmawiaj z nim. Dowiesz się, że dopiero co otwarty portal to fragment większej całości i potrzeba drugiej części maszyny, by zaczął działać.

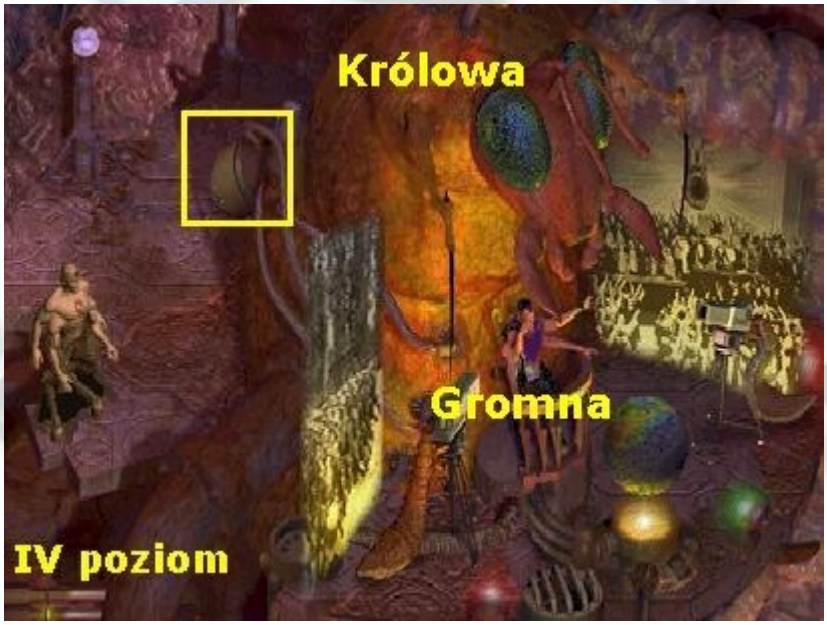


Musisz wrócić do komnaty Królowej.

Na pierwszym poziomie użyj generatora dźwięku na kapiącej wypustce po prawej stronie ekranu, a na drugim zamka windy po lewej.

Na trzecim poziomie przejdź ku lewej krawędzi ekranu i kliknij na zwisającej z góry linie. Gdy kursor przybierze kształt ręki, kliknij jeszcze raz, a Grimwall wdrapie się na górę.

Na czwartym poziomie komnaty zobaczysz Gromnę, obiecującego robalom zwycięstwo. Uznał, że cyklopowie nie docenili jego badań, więc sprzymierzył się z insektami! Za Gromną zobaczysz olbrzymią Królową, a na jej plecach gigantyczną wtyczkę – **drugą część maszyny**. Kliknij na wtyczce.



Grimwall automatycznie wyjmie drugą część maszyny i poprzez portal dostanie się do Gravina. Gdy cyklop rozpocznie montowanie brakującej części, do Maksa wróci kolejne wspomnienie – oto zrozumiał, jak leczyć DNAV. Potem bohaterowie poinformują cyklopów o zdradzie Gromny i ul zostanie zniszczony.

MORGUE AND CEMENTERY

KOSTNICA I CMENTARZ

CZYNNOŚCI NIEZBĘDNE DO UKOŃCZENIA ETAPU:

- Otwórz drzwi kostnicy.
- Z sali konferencyjnej zabierz pustą urnę, zapałki i popiersie Morgana.
- W sali konferencyjnej użyj popiersia Morgana na ścianie; gdy popiersie upadnie na stół, podnieś je i ponownie użyj na ścianie.
- W przestrzeni za salą konferencyjną odkręć zawór; zabierz stamtąd rurę w kształcie U.
- W krematorium kliknij na dźwigniach z boku pieca – uruchomisz go.
- W krematorium obejrzyj worek ze zwłokami nr 7; kliknij ponownie na worku.
- W krematorium kliknij na drzwiczkach pieca; na podajniku, który wysunie się z pieca, użyj pustej urny (otrzymasz urnę z prochami) i zabierz z niego szklane oko.
- Z krematorium zabierz klucz francuski.
- Na rurach w kącie korytarza użyj klucza francuskiego, a potem rury w kształcie U.
- W kostnicy otwórz szufladę z numerem 7 (dolny rząd, druga od lewej) – użyj na niej zapałek, a potem szklanego oka.
- Na cmentarzu użyj urny z prochami na nagrobku (na dole ekranu po lewej).
- Na cmentarzu tak długo rozmawiaj z żywym drzewem, póki się nie przesunie.
- Ze ściany budynku odsłoniętego przez drzewo weź pryzmat.
- Pryzmatu użyj na plamie światła przed wejściem do mauzoleum.
- W mauzoleum ustaw symbole na okrągłej tarczy na ścianie naprzeciwko drzwi.

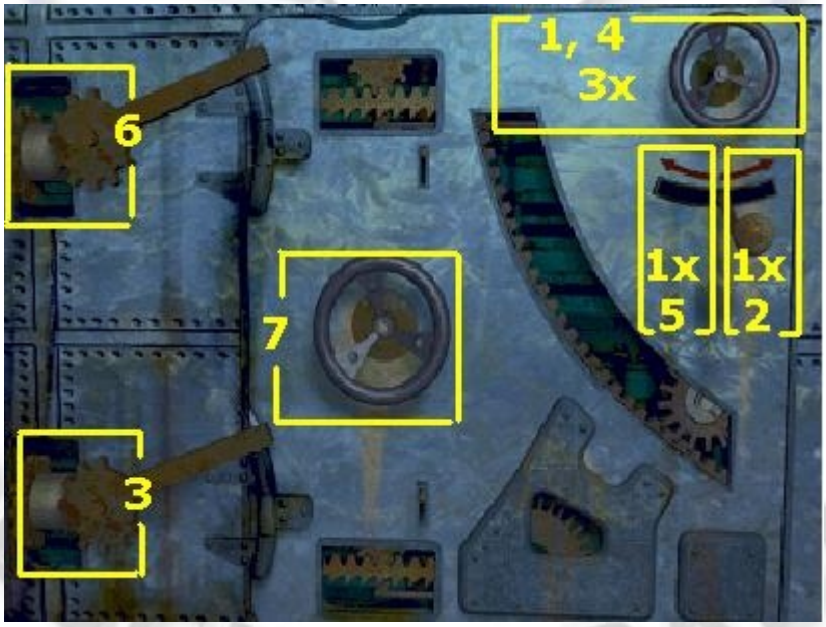
Maks ocknie się w szufladzie lodowatej kostnicy i czym prędzej wyskoczy na zewnątrz. Gdy spróbuje otworzyć drzwi kostnicy, przemówi duch kobiety, leżącej na wózku. Ostrzeże go przed zdradą przyjaciela i przynagli do działania.

Kliknij na drzwiach. Musisz je otworzyć:

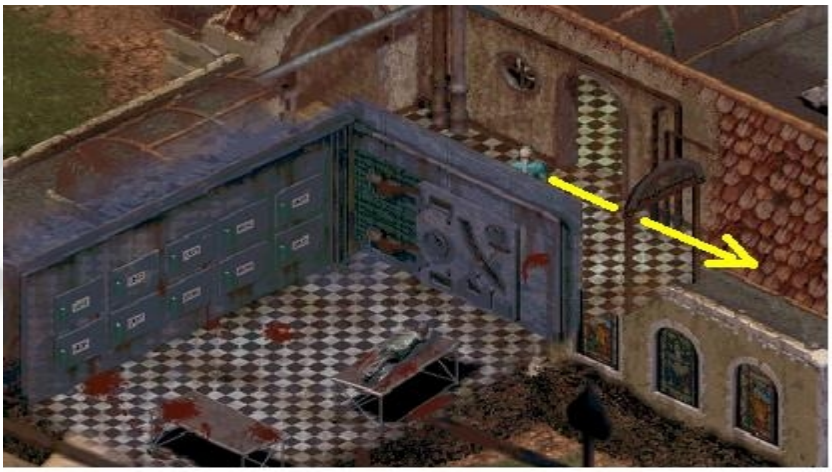
- za pomocą koła w prawym górnym rogu przesuniesz do góry zębatkę, widoczną w półkolistym wycięciu,
- prawa strzałka pod kołem (w prawym górnym rogu) przeniesie przesunięcie na zębatkę przy dolnym zawiasie,
- lewa strzałka pod kołem (w prawym górnym rogu) przeniesie przesunięcie na zębatkę przy górnym zawiasie,
- koło pośrodku drzwi otworzy je.

Przykładowe rozwiązanie!

1. Kliknij na kole w prawym górnym rogu ekranu – 3x.
2. Kliknij na czerwonej strzałce w prawo – 1x.
3. Powtórz te czynności jeszcze dwukrotnie (łącznie trzy razy) i sprawdź, czy zębatka zaczepiła o dolny zawias.
4. Kliknij na kole w prawym górnym rogu ekranu – 3x.
5. Kliknij na czerwonej strzałce w lewo – 1x.
6. Powtórz te czynności jeszcze dwukrotnie (łącznie trzy razy) i sprawdź, czy zębatka zaczepiła o górny zawias.
7. Kliknij na kole pośrodku drzwi.



Drzwi się otworzą, a Max wyjdzie na korytarz – tu skręć w prawo do sali konferencyjnej.



Wejście do sali konferencyjnej przywoła wspomnienia. Morgan i Laughton pracują w tej samej fundacji o nazwie Mercy. Morgan, jako przełożony, próbuje ograniczyć Maksowi fundusze na badania. Ten oskarża go o zawiść zawodową, bo specyfik Morgana o nazwie Hope jest nieskuteczny, zaś praca Maksa daje nadzieję na wynalezienie prawdziwego leku na DNAV. Laughton grozi odejściem do innego koncernu.

Z sali konferencyjnej zabierz **pustą urnę** z szafki przy drzwiach, a z blatu biurka **zapałki** i **popiersie Morgana**.

Spójrz na leżące na stole trzy kartki z objaśnieniami symboli w kalendarzu Azteków. Uderz popiersiem Morgana w popękaną ścianę. Gdy po pierwszym uderzeniu popiersie upadnie na stół, podnieś je i uderz ponownie.

Max przejdzie przez dziurę w ścianie. Z tego kąta weź **rurę w kształcie U** i odkręć zawór doprowadzający gaz.

Wróć na korytarz, a stamtąd wejdź do krematorium.

Kliknij na dźwigniach z boku pieca, by go uruchomić. Spójrz na worki ze zwłokami. Kliknij na tym z numerem 7 – Max załaduje worek do pieca.

Po chwili kliknij na drzwiczkach pieca.

Na podajniku z prochami zmarłego użyj pustej urny – otrzymasz **urnę z prochami**.

Przyjrzyj się dobrze podajnikowi i zabierz z niego **szklane oko**. Zamknij piec.

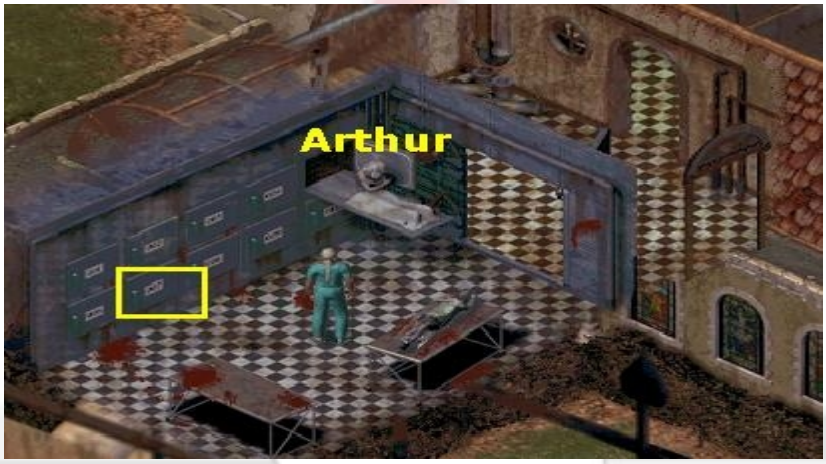
Zanim wyjdziesz weź jeszcze **klucz francuski** ze skrzynki z narzędziami.

Na korytarzu przyjrzyj się zimnym rurom w kącie. Użyj na nich klucza francuskiego, a następnie rury w kształcie U – ogrzejesz kostnicę. Jednocześnie usłyszysz jakieś krzyki i stukanie! Jest tu jeszcze ktoś żywy?

Wejdź do kostnicy i zajrzyj do szuflad. W jednej z nich (górny rząd, przy ścianie z drzwiami) znajdziesz Arthura, który okaże się być niedoszłym obiektem eksperymentów Morgana. Jeśli z nim porozmawiasz, starzec podsunie Ci myśl przeszukania kostnicy, bo twierdzi, że słyszał chroboty dochodzące z którejś z szuflad.

Otwórz szufladę obok tej, z której na początku wydostał się Max (dolny rząd, druga od lewej). Ponieważ ma numer 7, tu pewnie spoczywał właściciel szklanego oka.

Na otwartej szufladzie użyj zapałek. Max wślizgnie się do wnętrza i zauważy wydrapane litery, niestety, zbyt małe, by je odczytać. W tej sytuacji wyjdź ze zbliżenia i użyj na otwartej szufladzie szklanego oka.



Przeczytaj opowieść o człowieku, który posadził drzewo i rozmawiał z nim, a potem wyjdź z kostnicy na cmentarz.

Na zewnątrz skieruj się w lewo w dół ekranu. Na przewróconym nagrobku użyj urny z prochami i kliknij jeszcze raz – Max odczyta nazwisko zmarłego.

Idź w górę ekranu i zatrzymaj się przed drzewem, które mruga oczami. Porozmawiaj z nim, a dowiesz się, że to Malus Ionesis – strażnik światła i lasu.

Drzewo odblokuje drogę, gdy Max wypowie nazwisko człowieka, który je posadził. Jeśli bohater odczytał historię zapisaną wewnątrz szuflady w kostnicy i zna nazwisko Paul Stark, rozmawiaj z drzewem tak długo, póki się nie przesunie.

Gdy to się stanie, ujrzysz przed sobą budowlę z tkwiącym w ścianie zielonym kamieniem. Kliknij na nim i zabierz **pryzmat**.

Wróć przed mauzoleum. Na okrągłej plamie światła między dwoma posągami użyj pryzmatu.

Odbity od niego promień trafi w przedmiot trzymany przez posąg kobiety i otworzy drzwi do budynku.

W mauzoleum przywita Cię Morgan, ale szybko zniknie, więc możesz się rozejrzeć. Szczególnie interesujące są dwie kartki leżące na biurku, tablica z symbolami na ścianie, a przede wszystkim okrągła tarcza naprzeciwko drzwi.

Po kliknięciu na tarczę Max zauważy, że nie jest to zwykły kalendarz Azteków, bo ma jeszcze jakieś ruchome elementy. Poza tym dzięki tej machinie zniknął Morgan. Jeśli chcesz go dopaść, musisz uruchomić to urządzenie.

Twoje zadnie polega na ustawieniu w pięciu ramkach odpowiednich symboli, wykorzystywanych przez starożytnych Azteków.

Rysunki symboli znajdują się na ścianie obok tarczy kalendarza. Są jednak niezbyt wyraźne, dlatego przypomnij sobie zapiski na ponumerowanych kartkach, znalezionych na biurku w sali konferencyjnej i w mauzoleum.

Wspomniane w nich rysunki są wymienione w poniższej kolejności i symbolizują:

1. bliźniacze góry ze słońcem i gwiazdami – strukturę wszechświata,
2. wschodzące słońce – obfitość, hojność,
3. słońce z małym okręgiem pod spodem – nieograniczoną władzę królewską,
4. szeroko otwarte oko – patrzenie,
5. trójkąt – równowagę między elementami wszechświata.

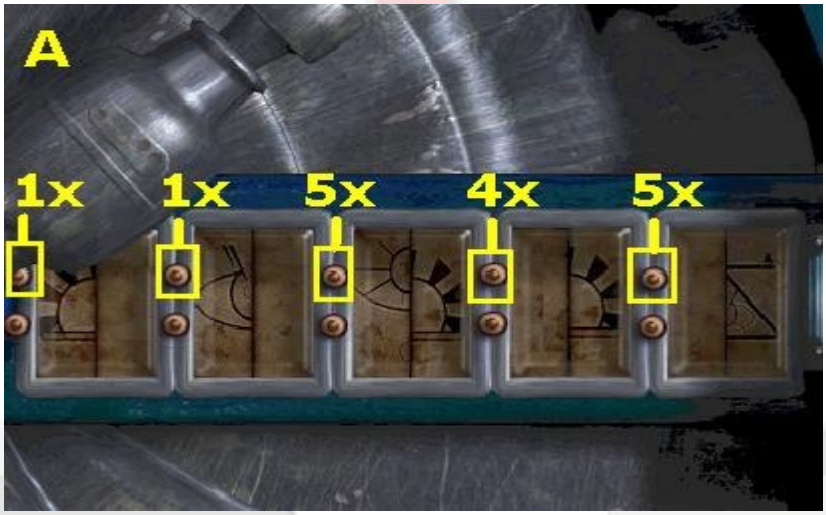
Ustaw więc te symbole w podanej wyżej kolejności, klikając na przyciskach po bokach ramek. Zwróć uwagę, że niektóre symbole można złożyć z różnych połówek, bo te się powtarzają. Jednak zawsze wybieraj te połowy, które dokładnie do siebie przylegają.

Przykładowe rozwiązanie!

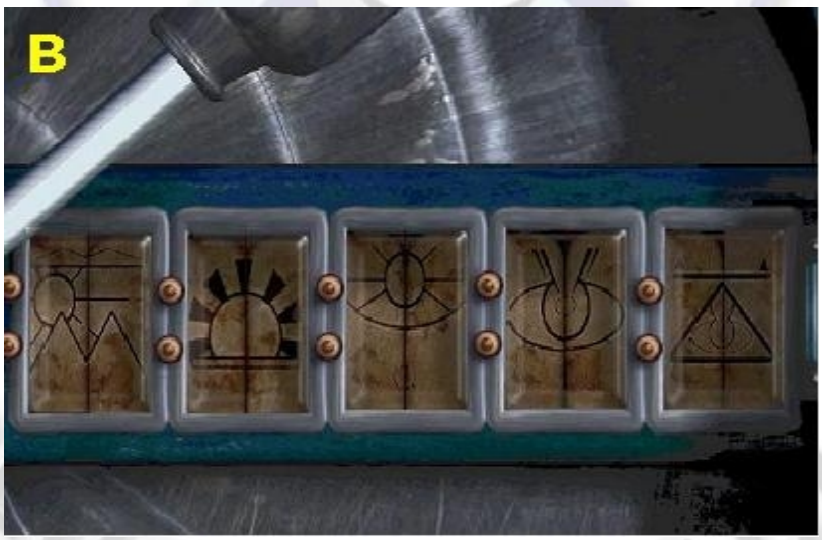
Screen A

W przykładowym rozwiązaniu użyto wyłącznie górnych przycisków. Kliknij przyciski, licząc od lewej:

- pierwszy – 1x,
- drugi – 1x,
- trzeci – 5x,
- czwarty – 4x,
- piąty – 5x.



Screen B przedstawia końcowy układ symboli.



Dzięki otwartemu przejściu Max przeniesie się w czasie i przestrzeni.

PRZYGODOMANIA SOLUCJA-PORADNIK

LOST VILLAGE

ZAGUBIONA WIOSKA

CZYNNOŚCI NIEZBĘDNE DO UKOŃCZENIA ETAPU:

- Z podziemnej jaskini wyjdź na powierzchnię.
- Przejdź po kładce na stały ląd i porozmawiaj z pierwszym duchem (na skale, przy prawej krawędzi ekranu).
- Na głównym placu wioski (między trzema świątyniami) porozmawiaj z trzema następnymi duchami wojowników.
- Wejdź na schody prowadzące na wierzchołek wulkanu – przewróć kamienny posąg po prawej ręce bohatera.
- Przejdź po ścieżce z zastygłej lawy do świątyni otoczonej wodą – porozmawiaj z piątym duchem, unoszącym się nad wodą.
- Wciśnij we właściwej kolejności płaskorzeźby na zewnętrznej ścianie tej świątyni – wejdź do środka i zabierz totem wody.
- Porozmawiaj z szóstym duchem, strzegącym olbrzymiego totemu przed świątynią otoczoną ciałami poległych.
- W jednej z chat w wiosce porozmawiaj z kamieniarzem w sprawie naszyjnika.
- Z placyku przed chatami zabierz pusty puchar.
- Znów porozmawiaj z szóstym duchem, a gdy się odsunie, przewróć olbrzymi totem i po tej kładce wejdź do świątyni otoczonej ciałami poległych.
- Odsuń głazy blokujące wejście do tej świątyni.
- W tej świątyni w odpowiedniej kolejności uderz w sześć gongów – zabierz totem wiatru.
- Za świątynią z łbem zwierzęcia nad wejściem porozmawiaj z szamanem.
- W jednej z chat w wiosce porozmawiaj z kamieniarzem w sprawie rytuału – we właściwej kolejności wymień imiona wojowników.
- Po rytuale wejdź do jeziorka lawy – z drzewa pośrodku niego zabierz strąk mocy.
- Strąka mocy użyj na szamanie, siedzącym za świątynią ze zwierzęcym łbem nad wejściem.
- Porozmawiaj z umierającym szamanem i na kałuży jego krwi użyj pustego pucharu – otrzymasz puchar z krwią.
- Z budowli, przed którą poprzednio siedział szaman, zabierz serce.
- Pucharu z krwią i serca użyj na zbiornikach przed drzwiami do świątyni ze zwierzęcym łbem nad wejściem.

- W tej świątyni ustaw kamienne bloki na ścianie zgodnie ze znakami na schodach, prowadzących do niej – zabierz totem jaguara.
- Trzech zebranych totemów użyj na głównym placu wioski na płycie, pozostałej po strzaskanym posągu.

Tym razem wcielisz się w postać Olmeca – świętego wojownika Azteków. Przygodę rozpoczniesz w rytualnej grocie. Tu porozmawiaj z Teteo – miejscową wyrocznią.

Dowiesz się, że zmarły król wioski wrócił, jednak nie przypomina dawnego, dobrego władcy. Teraz sieje zniszczenie i śmierć. Zabił wielu wojowników (ich duchy spotkasz w różnych miejscach wioski). Teteo wezwała więc Olmeca, by pomógł pokonać Quetzalcoatla.

Wyjdź po schodach na powierzchnię.

Przejdź przez kładkę, łącząca wysepkę ze stałym lądem. Porozmawiaj z duchem wojownika, pojawiającym się na skale przy prawej krawędzi ekranu. To Huitzilop – młodszy brat Mixcoatla.

Przesuń się w głąb wioski na jej główny plac między trzema świątyniami. Tu spotkasz Mixcoatla – najstarszego z wojowników.

W dolnej części placu stoją dwa następne duchy. Porozmawiaj z nimi. Xilonen jest najmłodszy z nich, zaś Ometoch – starszy od Xilonena.

Przesuń się w górę ekranu i wejdź po schodach, przed którymi znajduje się stół ofiarny. Schody prowadzą do krateru wulkanu, a na ich szczycie stoi Quetzalcoatl. Możesz z nim porozmawiać. Wyjawi Ci, że zamierza zniszczyć wszystkich ludzi, a gdy pożarte dusze dadzą mu siłę, stanie do walki z bogami i zostanie najpotężniejszym z nich.

Quetzalcoatl nie pozwoli Ci się do siebie zbliżyć, więc zatrzymaj się pośrodku schodów. Kliknij na kamiennym posagu po prawej ręce Olmeca – figura przewróci się i spowoduje wyciek lawy do wody. Tam zastygnie, tworząc ścieżkę.

Skorzystaj z tej ścieżki. Znajdziesz się przed Świątynią Wody. Teraz musisz porozmawiać z duchem Centeotla, który jest starszy niż Tepictoc, ale młodszy od Huitzilopa.

Spójrz na ścianę świątyni. Jeśli wciśniesz płaskorzeźby na niej wyryte w odpowiedniej kolejności, otworzysz drzwi do budynku. Możesz to zrobić od razu (podpowiedź w tym rozdziale poniżej) lub po rozmowie z duchem rybaka i jego żoną.

Wróć ścieżką z lawy na główny plac. Skieruj się w dół ekranu. Miń posąg Quetzalcoatla i podejdź do ducha, stojącego obok wysokiego totemu.

To Tepictoc – starszy od Ometocha. Za życia był rybakiem. Spytany o płaskorzeźby ze Świątyni Wody nie będzie umiał jasno odpowiedzieć, jednak ten temat pojawi się w rozmowie z jego żoną. Teraz Tepictoc strzeże wejścia do Świątyni Wiatru, przed która poległ.

Zgodzi się przepuścić Olmeca, jeśli ten sprawi, by kamieniarz oddał naszyjnik jego żony.

Wejdź między chaty. Zabierz **pusty puchar**, który leży za sadzawką na placyku przed chatami.

W tej części wioski spotkasz kilka osób. Dla rozwoju fabuły istotna jest rozmowa z kamieniarzem, który zajmuje się akurat naprawą szkód wyrządzonych przez Quetzalcoatla. Taloc jest przygnębiony klęską wojowników i zaginięciem córki. Frustrację wyładowuje na Olmecu, który jego zdaniem przybył za późno na ratunek, jednak postraszony zgodzi się oddać naszyjnik żonie rybaka.

Ometotl – żona kamieniarza opowie o mężu, zwykłym rzemieślniku, który musiał zostać wodzem, mimo że wcale tego nie pragnął. Ocalał, bo gdy wioskę napadł Quetzalcoatl, akurat modlił się w Świątyni Jaguara – jedynej, która oparła się gorącej lawie i trzęsieniu ziemi.

Chalchihut – żona rybaka Tepictoca (druga chata po lewej) podpowie Ci sposób ułożenia płaskorzeźb otwierających drzwi w Świątyni Wody. Przytoczy ona słowa męża, który powtarzał, że aby mieć dobry połów należy: „When God's eye is high above, spear the water quickly, for if the fish lie unaware, your baskets will be filled with the warrior's bounty."

Ehecatl – żona szamana jest starą kobietą. Obawia się, że zostanie bez opieki, bo już straciła dwóch synów, a jej mąż zamierza walczyć z Quetzalcoatlem i zapewne zginie.

Wróć przed Świątynię Wiatru i porozmawiaj z duchem Tepictoca, a gdy się odsunie, pchnij totem, przed którym stał – Olmec będzie gotów użyć go jako kładki.

Przejdź po niej, odsuń kamienie w wejściu do świątyni.

Teraz Olmec automatycznie znajdzie zaginioną córkę kamieniarza i odda ją ojcu. Kamieniarz podziękuje mu, a córkę odeśle do jej matki.

Jeśli porozmawiasz z Coatlicue (jest w skrajnej chacie, po lewej stronie ekranu), dowiesz się, że do Świątyni Wiatru zwabił ją widok kryształu i muzyka.

Wróć do Świątyni Wiatru. W środku znajdziesz kryształ, w którego wnętrzu kryje się święty totem.

Żeby rozbić kryształ, musisz wygrać na gongach melodię (kliknąć je we właściwej kolejności).

W trakcie próby szybko zauważysz, że uderzenie we właściwy gong jest nagradzane długim, melodyjnym dźwiękiem.

Rozwiązanie!

Gongi są zawieszone w czterech kolumnach. Kliknij kolejno, licząc od lewej, gong:

1. w trzeciej kolumnie,
2. w pierwszej kolumnie,
3. w czwartej kolumnie górny,
4. w czwartej kolumnie dolny,
5. w drugiej kolumnie górny,
6. w drugiej kolumnie dolny.

Gdy kryształ pęknie, zabierz **totem wiatru**.

Idź do Świątyni Wody. Kliknij na jej zewnętrznej ścianie. Umieszczone na niej płaskorzeźby symbolizują lub przedstawiają: wodę, ryby, włócznię, wojownika, słońce – oko boga, kosz.

Wciśnij poszczególne elementy w kolejności, w jakiej pojawiają się w recepcie na dobry połów, którą Olmec usłyszał od żony rybaka: Gdy słońce stanie wysoko, przebijaj szybko włócznią wodę, bowiem jeśli ryby zaskoczysz, twoje kosze zapełnią się zdobyczą godną wojownika.

Rozwiązanie!

Kliknij kolejno płaskorzeźbę:

1. piątą od lewej – słońce,
2. trzecią od lewej – włócznia,
3. pierwszą od lewej – woda,
4. drugą od lewej – ryby,
5. szóstą od lewej – kosz,
6. czwartą od lewej – wojownik.

Otwórz drzwi do świątyni. Z środka zabierz **totem wody**. Możesz też wziąć **rubinową rybę** i później dać ją żonie rybaka, jednak ten element jest zupełnie obojętny dla dalszego przebiegu rozgrywki.

Od żony szamana wiesz, że w wiosce jest jeszcze jeden mężczyzna. Idź do budowli ukrytej między wulkanem a Świątynią Jaguara. Porozmawiaj z siedzącym przed nią czarownikiem Tezacoatlem.

Szaman zamierza walczyć z Quetzalcoatlem za pomocą magii. Do tego potrzebuje ziaren ze strąka mocy, który rośnie na drzewie otoczonym lawą.

Żeby się tam dostać, Olmec musi poddać się rytuałowi uodporniającemu go na działanie żywiołów. Rytuał ten zna wódz wioski, czyli kamieniarz.

Idź do chaty kamieniarza i spytaj go o rytuał. Zgodzi się go odprawić, bo Olmec wykazał się już, znajdując zaginioną dziewczynkę, jednak niezbędny będzie jeszcze mały test.

Musisz wymienić imiona sześciu poległych wojowników, od najmłodszego po najstarszego.

Przypomnij sobie, co mówiły duchy:

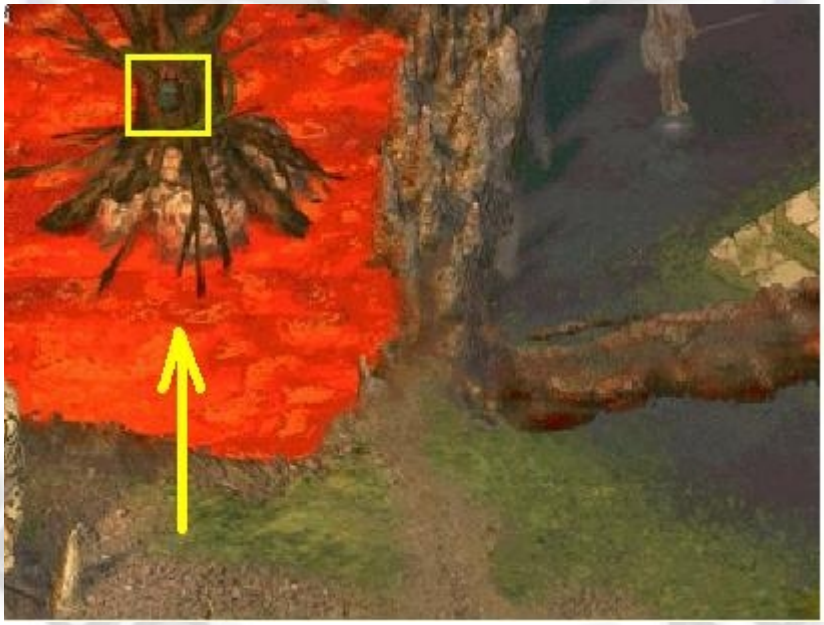
- Huitzilop – młodszy brat Mixcoatla
- Mixcoatl – najstarszy,
- Xilonen – najmłodszy,
- Ometoch – starszy od Xilonena,
- Centeotl – starszy od Tepictoca, ale młodszy od Huitzilopa,
- Tepictoc – starszy od Ometocha.

Rozwiązanie!

Na liście dialogowej klikaj kolejno imiona: Xilomen, Ometoch, Tepictoc, Centeotl, Huitzilop, Mixcoatl.

Olmec przeniesie się automatycznie do groty, gdzie kamieniarz odprawi rytuał.

Po ceremonii idź do jeziorka lawy i wejdź do niego – Olmec zerwie z drzewa **strąk mocy**.



Strąka użyj na szamanie, który czeka na Ciebie przed budowlą między wulkanem a Świątynią Jaguara.

Teraz obejrzysz walkę Quetzalcoatla z Tezacoatlem. Gdy pojedynek się skończy, porozmawiaj z umierającym szamanem. Dowiesz się, że źródłem mocy Quetzalcoatla jest jego maska pośmiertna, ukryta w grobowcu za labiryntem.

Na kałuży krwi umierającego szamana użyj pustego pucharu – otrzymasz **puchar z krwią**.

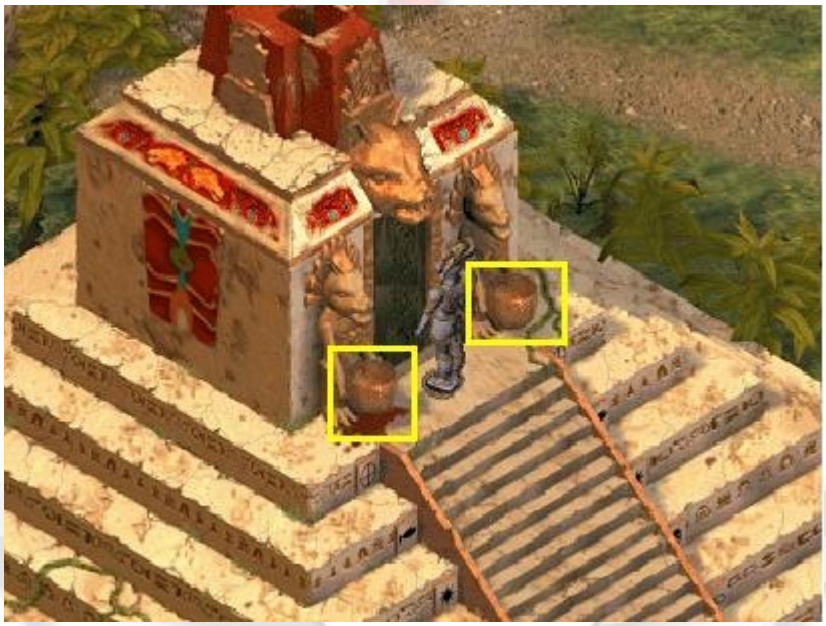
Wróć do budowli, przed którą poprzednio siedział szaman, i z środka zabierz czerwone **kryształowe serce**.

Jeśli chcesz się dowiedzieć więcej o masce pośmiertnej Quetzalcoatla, zajdź do chaty kamieniarza (jeśli ta opcja nie pojawi się w rozmowie z kamieniarzem, najpierw porozmawiaj jeszcze z jego córką).

Okaże się, że nad maską nieświadomie odprawiono rytuał, w wyniku czego zmieniła ona duszę zmarłego króla w krwiożerczego demona. Przy okazji też przekonasz się, co się stało po śmierci szamana z jego żoną.

Teraz idź do Świątyni Jaguara. Wchodząc po schodach obserwuj, jakie symbole są wyryte na stropnicach.

Na kadziach ofiarnych przy wejściu do świątyni użyj: na lewej – pucharu z krwią, na prawej – kryształowego serca.



W środku podejdź do ściany z kamiennymi blokami. Wyryte na nich symbole ustaw w kolejności zaobserwowanej na schodach.

Rozwiązanie!

Kamienne bloki przekręć tak, by na ich frontowej powierzchni widoczne były symbole (od lewej):

1. maska byka,
2. półksiężyc,
3. leżąca ósemka,
4. maska człowieka,
5. gwiazda,
6. ryba,
7. koło podzielone na ćwiartki.

PRZYGODOMANIA SOLUCJA-PORADNIK

Z postumentu weź **totem jaguara**.

Zobaczysz, jak promień słoneczny, odbity w kryształach na dachach świątyń, trafia a w posąg Quetzalcoatla i rozbija go, pozostawiając podstawę monumentu.

Idź tam i ustaw zebrane totemy na podstawie rozbitego posągu. Miejsce ustawienia totemów wyznacza geograficzne położenie świątyń, z których one pochodzą.

Rozwiązanie!

Dla łatwiejszej orientacji, miejsca ustawienia totemów na podstawie skojarzono z ułożeniem godzin na tarczy zegarowej:

- totem wody – na godzinie dwunastej,
- totem wiatru – na godzinie trzeciej,
- totem jaguara – na godzinie ósmej.

Teraz płyta się odsunie, a Olmec automatycznie wskoczy do szybu, przez który prowadzi droga do grobowca Quetzalcoatla.

W tym momencie Max przypomni sobie pobyt w Meksyku, gdy szukał lekarstwa na DNAV, badając kulturę Azteków. Wtedy też przypadkiem natrafił na starożytny grobowiec. Na pamiątkę zostawił sobie zdjęcie jego wnętrza. Gdy we wspomnieniach przenosi się do laboratorium i spogląda na to zdjęcie, odkrywa sposób na leczenie DNAV. Może kształt któregoś z symboli z grobowca lub ich sekwencja uświadomiły mu, jak powinien wyglądać łańcuch DNA?

MAZE

LABIRYNT

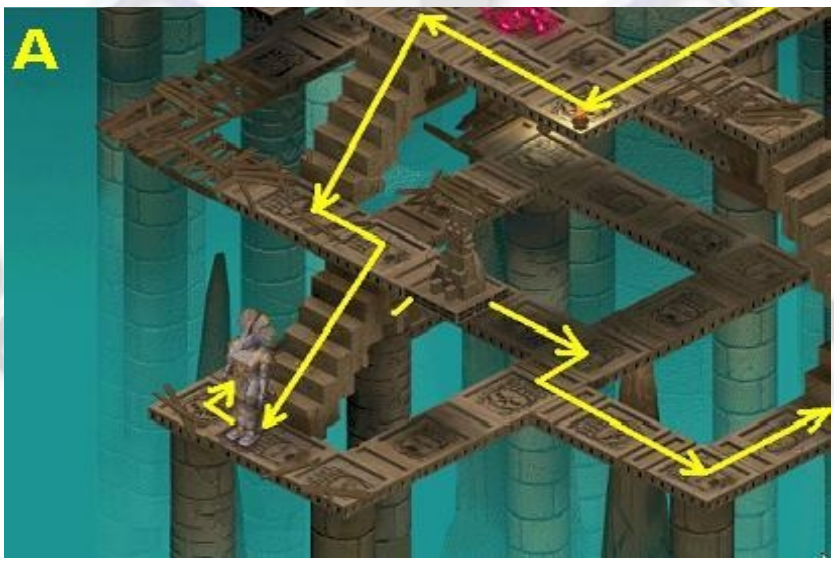
Drogę przez labirynt rozpoczniesz na okrągłym placyku. Z plecami masz bramę do grobowca Quetzalcoatla, skąd musisz zabrać jego magiczną maskę. Przejście utrudni Ci ogień, który pojawia się na niektórych płytach. Jeśli w niego wpadniesz, wracasz na okrągły placyk, jednak wszystkie zmiany, wprowadzone w międzyczasie, na przykład na panelu w głębi labiryntu, pozostają nietknięte.

Po przejściu takiego niebezpiecznego odcinka warto zapisać grę, bo sterowanie nie jest zbyt precyzyjne i o błędny ruch nietrudno.

Przykładowe rozwiązanie!

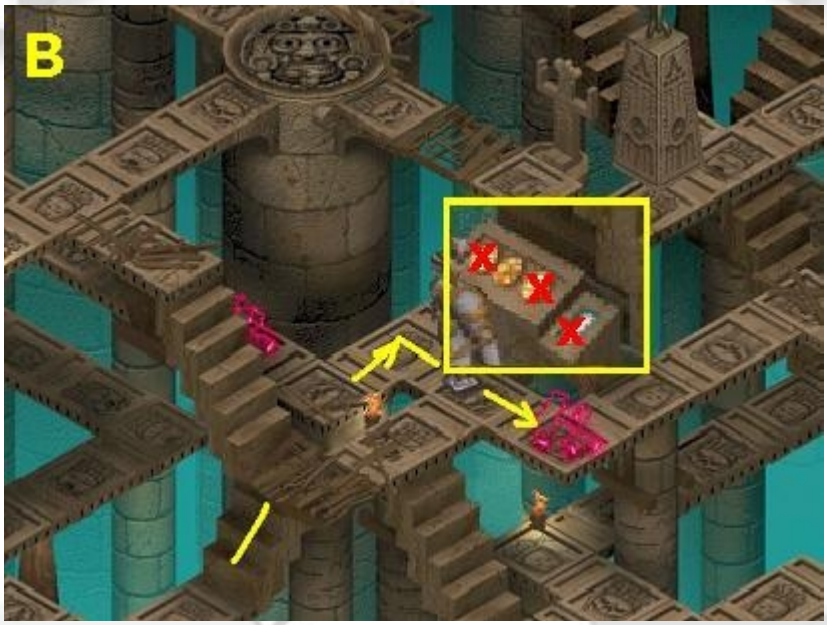
Screen A

Z okrągłego placyku skieruj się w dół ekranu, stąpając tuż za ogniem, który zapala się na trzech płytach. Na najbliższym rogu skręć ku lewej krawędzi ekranu. Zejdź po schodach. Dojdź do następnych schodów i zejdź jeszcze niżej. Obejdź schody od tyłu, a bezpieczną ścieżką dostaniesz się do schodów przy prawej krawędzi ekranu.



Screen B

Wejdź po krótkich schodkach na platformę z panelem. Na panelu wciśnij okrągłe przyciski: pierwszy i trzeci oraz biały, prostokątny przycisk – podniesiesz kamienie blokujące drogę w głębi labiryntu i przerzucisz kładkę widoczną nad postacią bohatera. Jeśli chcesz, obejdź panel od tyłu w kierunku prawego górnego rogu ekranu i wejdź na najbliższe schody – tam czekają następne atrakcje. Prościej jednak jest wskoczyć w najbliższy ogień i zacząć znów na okrągłym placyku.

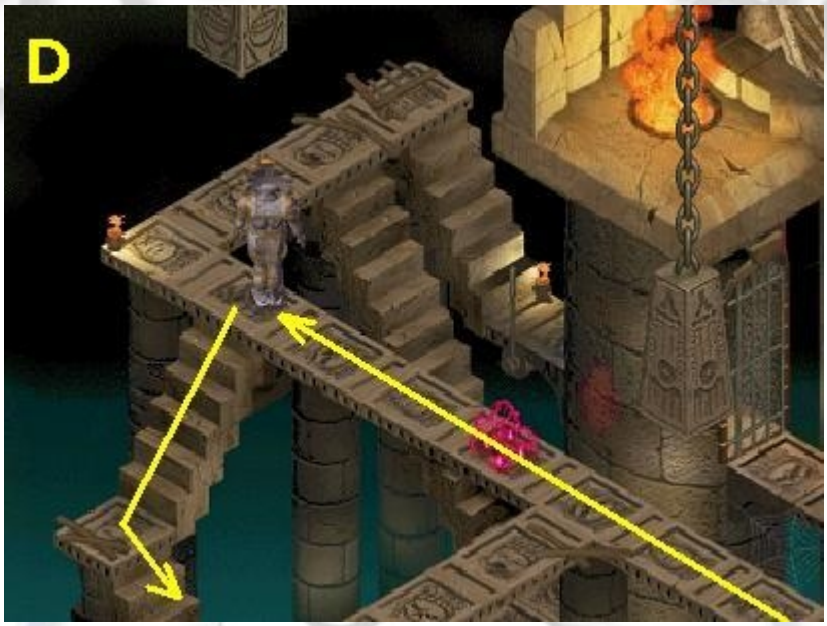


Screen C

Na okrągłym placyku skręć w prawo ku kamiennej figurze. Kliknij na niej, a podniesie się kamień za Tobą. Wróć na placyk.

Screen D

Z placyku idź ku lewej krawędzi ekranu. Przekrocz niebezpieczne płyty, stąpając tuż za ogniem. Niestety, zachęcająco podniesiony kamień opuści się, jeśli spróbujesz pod nim przejść, wybierz więc schody.

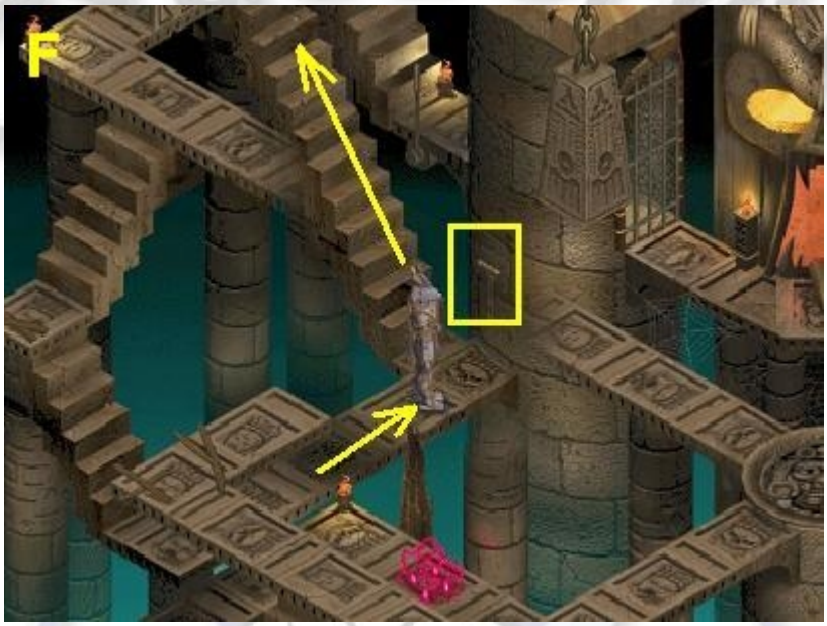


Screen E

Automatycznie zejdziesz piętro niżej. Skieruj się w głąb ekranu ku wieży.

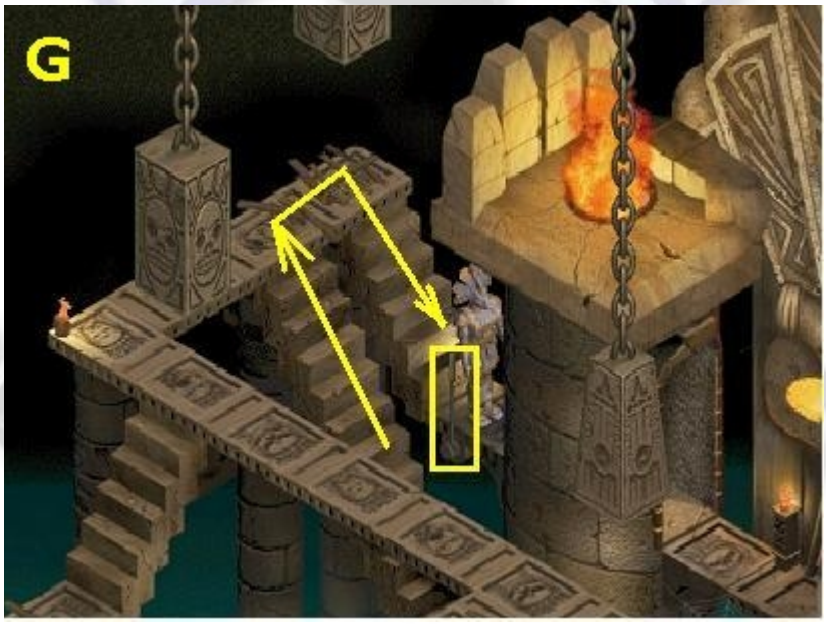
Screen F

Kliknij dźwignię umieszczoną na ścianie wieży – podniesiesz kratę za tunelem. Wejdź na górę schodami przy ścianie wieży.



Screen G

Zejdź sąsiednimi schodami w dół. Przesuń wajchę u podstawy schodów – zablokujesz kratę za tunelem.



Screen H

Przejdź przez tunel i wejdź do grobowca. Zabierz maskę z twarzy Quetzalcoatla.

Teraz obejrzysz walkę Olmeca z Quetzalcoatlem. Pojedynek kończy się upadkiem obu w lawę.

Spadając Max wraca do swojej postaci i przez kominek wpada do pokoju, w którym jest jego matka. Jednak wkrótce okazuje się, że w istocie to demon – kolejne wcielenie Morgana. Kobieta wmawia mu, że jego obrażenia to wynik uderzenia o ów kominek, jednak bohater nie daje się oszukać.

Przypomina sobie wypadek samochodowy. Zaczyna też rozumieć rolę doktora Morgana, który nie jawi się już jako przyjaciel. Do Maksa dociera straszna prawda. Niesprawne hamulce w jego samochodzie to sprawka Jacoba!

W dalszym ciągu tej wizji Morgan wstrzykuje do kroplówki leżącego w szpitalu Maksa jakąś substancję. Ponieważ pierwszy zamach (uszkodzenie hamulców w samochodzie) się nie udał, próbuje go zabić po raz drugi.

Zazdrości Laughtonowi sukcesu i nie chce dopuścić, by ten opublikował wyniki swoich badań.

GAUNTLET

RĘKAWICA RZUCONA

Tym razem znajdziesz się w świecie, na który składają się elementy znane Ci z dotychczas zwiedzonych lokacji. Tuż po wylądowaniu w nim Max przybierze postać Grimwalla, jednak w inwentarzu masz przedmioty, pozwalające zmienić się też w Olmeca lub Sarah. W zależności od cech, wymaganych do wykonania zadania, wyjmij z inwentarza:

- lalkę klauna – Sarah – lekkość i zwinność,
- figurkę Azteka – Olmec – odporność na działanie żywiołów,
- komiks – Grimwall – siła.

CZYNNOŚCI NIEZBĘDNE DO UKOŃCZENIA ETAPU:

- Jako Olmec podejdź przez kolce do nadzianych na żerdzie dyń. Gdy te „zagrają" melodię, powtórz ją, klikając dynie we właściwej kolejności. Jeśli wybór nie będzie prawidłowy, dynia odezwie się głuchym dźwiękiem.

Rozwiązanie!

W rozwiązaniu oznaczono tylko środkowe żerdzie (od lewej), bo jedynie na nich znajdują się grające dynie. Kliknij kolejno dynię:

1. środkową na drugiej żerdzi,
2. dolną na pierwszej żerdzi,
3. górną na drugiej żerdzi,
4. górną na pierwszej żerdzi,
5. środkową na pierwszej żerdzi,
6. dolną na drugiej żerdzi.

Poczekaj chwilę, aż dynie się rozpadną, a bawiące się dzieci znikną. Wejdź na placyk i zabierz **czaszkę**. Wyjdź z zagrody.

- Jako Grimwall odczytaj napis na owalnym nagrobku. Gdy bohater wypowie nazwisko Jeddaha Driscolla, przywoła ducha zmarłego. Użyj na duchu czaszki. Zjawa zniknie, ale pojawi się kamienna trumna. Otwórz ją i zabierz **głowę anioła**.

- Jako Olmec przejdź kolczastą ścieżką (prawy dolny róg ekranu) na placyk z testerem siły.

- Jako Grimwall uderz w podstawę testera siły. Klaun otworzy usta i buchnie z nich ogień.

- Jako Olmec podejdź do buchających ogniem ust klauna. Zaobserwuj, które zęby stwora zmieniają kolor (po najechaniu na nie kursor przybiera postać ręki). Kliknij cztery z kolorowych zębów we właściwej kolejności. O prawidłowości wyboru upewni Cię typ dźwięku.

Rozwiązanie!

Kliknij kolejno zęby:

1. czerwony – drugi od lewej,
2. żółty – dziewiąty od lewej,
3. zielony – szósty od lewej,
4. niebieski – czwarty od lewej.

Teraz klaunowi odpadnie nos.

- Jako Sarah wejdź do głowy klauna po sprężynie, na której wisi urwany nos. Zabierz leżące za uchem klauna **lewe skrzydło anioła**.

- Jako Sarah wróć na podest przed ustami klauna, przejdź obok testera siły, a następnie po drewnianym pomoście idź do sali z niekompletną statuą anioła. Wejdź na górę po kamiennych schodach i po pajęczynie przedostań się na następny podest.

- Jako Olmec wciśnij we właściwej kolejności kamienne płyty w podłodze przed olbrzymią, aztecką głową. Jeśli wybór jest prawidłowy, płyta pozostanie wciśnięta.

Rozwiązanie!

Kliknij kolejno płytę:

1. drugą od lewej,
2. piątą od lewej,
3. trzecią od lewej,
4. pierwszą od lewej,
5. czwartą od lewej.

Figura Quetzalcoatla rozpadnie się.

- Jako Grimwall przesuń aztecką głowę, a z podziemi wysunie się kryształ. Opuść w dół włóczni ciała wojowników, na nich nadziane. Gdy krzyk wojowników roztrzaska kryształ, zabierz **prawe skrzydło anioła**.

- Jako Sarah wróć po pajęczynie do sali z aniołem. Tam skręć na ścieżkę prowadzącą do ula. Wejdź do środka.

- Jako Grimwall zabierz fragment **szczęki insekta**, ukryty w plastrze miodu po lewej. Podejdź do maszyny pod ścianą i kliknij na którymś z czterech wyłączników. Gdy larwy się odsuną, wyrwij z podłogi kratę zamykającą tunel.

- Jako Sarah wejdź do tunelu.

- Jako Olmec przejdź ciernistą ścieżką do liny, na której wisi tors anioła. Na linie użyj szczęki insekta. Wróć ścieżką do włazu.

- Jako Sarah przez właz wróć do wnętrza ula. Zabierz **tors anioła**.

Idź do okrągłej sali z niekompletnym posągiem anioła. Użyj na nim najpierw torsu, potem głowy i skrzydeł.

Gdy anioł otworzy portal, przejdź nim do następnego świata.

W drodze Maksa prześladuje Morgan. Wmawia mu słabość charakteru. Uciekając przed demonem, Max trafia na szachownicę, na której odbędzie się ostatni pojedynek. Bohater widzi wyjście z koszmaru, jednak drogę blokuje mu jego czarne alter ego.

MORGAN'S LAST GAME

OSTATNIA ROZGRYWKA

Twoje zadanie polega na przyprowadzeniu bohatera do trzech postaci, które trzymają kule: najpierw do Olmeca, potem do Grimwalla, na końcu do Sarah.

Poruszając się po szachownicy, musisz uważać na czarne cienie, które wciągają bohatera. Max nie ginie, jednak musi zaczynać zdobywanie świecących kul od początku. Czas przeznaczony na przejście od postaci do postaci jest ograniczony, a problemem jest nie tyle znalezienie właściwej drogi, co zmuszenie bohatera, by nią poszedł. Dlatego też po przejściu każdego etapu warto zapisać grę.

Przykładowe rozwiązanie!

Screen A – droga od punktu wyjściowego do Olmeca.

Screen B – droga od Olmeca do Grimwalla.

Screen C – droga od Grimwalla do Sarah.

Po podejściu do każdej z postaci bohater rozbija symboliczny kryształ i otrzymuje pochwałę, która umacnia jego wiarę w siebie i daje siłę do walki o życie. Teraz demon już nie zdoła go pokonać, a przełomem staje się wiadomość, że jego żona spodziewa się dziecka. Max wreszcie ocknie się i zdąży wyrwać sobie z ramienia zatrutą przez Morgana kroplówkę. W szpitalu na jego powrót do świadomości czeka żona.

Na koniec jeszcze z komunikatu radiowego dowiesz się o finale tej historii: awansie Maksa i uwięzieniu Morgana.

ZAPISY GRY

Jeśli potrzebujesz zapisów gry „Sanitarium”, szukasz dodatkowych materiałów lub chcesz podyskutować o niej, zajrzyj na nasze forum. PrzygodoMania.pl zaprasza.